

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSENTRASI PADA  
PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK  
TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI 1 SLEMAN BERBASIS  
PERMAINAN TRADISIONAL**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh  
Fitria Dwi Permatasari  
NIM 10209241029

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Konsentrasi pada Pembelajaran Seni Tari untuk Anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman Berbasis Permainan Tradisional* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 Mei 2014  
Pembimbing I,

Drs. Wien Pudji Priyanto DP, M. Pd  
NIP. 19550710 198609 1 001

Yogyakarta, Mei 2014  
Pembimbing II,

Trie Wahyuni, M. Pd  
NIP. 19600825 198609 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Konsentrasi pada Pembelajaran Seni Tari untuk Anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman Berbasis Permainan Tradisional* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 13 Mei 2014 dan dinyatakan **LULUS**.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Sumaryadi, M. Pd	Ketua Penguji		19 Mei 2014
2. Trie Wahyuni, M. Pd	Sekretaris		19 Mei 2014
3. Titik Putraningsih, M. Hum	Penguji Utama		19 Mei 2014
4. Wien Pudji Priyanto DP, M. Pd	Penguji Pendamping		19/5/2014

Yogyakarta, 20 Mei 2014  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan  


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd  
NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitria Dwi Permatasari  
NIM : 10209241029  
Program studi : Pendidikan Seni Tari  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 Mei 2014

Yang menyatakan,



Fitria Dwi Permatasari

NIM. 10209241029



## MOTTO

- ❖ Hidup adalah perjuangan, maka menyerah bukanlah penyelesaian karena kegagalan merupakan sebagian kecil menuju jalan kesuksesan.
- ❖ “Waidha Batastum Batastum Yabarin” Kesabaran itu tidak ada batasnya.
- ❖ Orang kuat bukan orang yang tidak punya masalah, tetapi orang kuat adalah orang yang dapat memecahkan suatu masalah.
- ❖ Percaya diri dan selalu yakin pada kemampuan kita.
- ❖ “Man Jadda Wa Jadda. (Barangsiapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil).”
- ❖ Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan. **YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH.**
- ❖ “Barang siapa menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Dan tidaklah berkumpul suatu kaum disalah satu dari rumah-rumah Allah ,mereka membaca kitabullah dan saling mengajarkannya diantara mereka, kecuali akan turun kepada mereka ketenangan, diliputi dengan rahmah, dikelilingi oleh para malaikat, dan Allah akan menyebut-nyebut mereka kepada siapa saja yang ada disisi-Nya. Barang siapa merambat-rambat dalam amalannya, niscaya tidak akan bisa dipercepat oleh nasabnya. **(H.R Muslim).**

## PERSEMBAHAN

*Sembah Sujud serta Syukur kepada Allah SWT, Dzat Pemilik Penguasa segalanya dan Maha Pemberi Rahmat. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Rasulullah SAW suri tauladan terbaik,*

Karya kecil ini kupersembahkan untuk :

- **Allah SWT** yang telah memberiku nikmat iman dan islam, serta sang guru besarku Nabi Agung **Muhammad SAW** yang mengajarkanku ilmu.
- **Bapak Suparto, S.Pd dan IbuYuni Handayani, S.Pd** yang selalu mengiringi do'anya serta motivasi dan nasehat dalam hidupku... tiada kata yang dapat ku tulis untuk menggambarkan segala pengorbanan dan kasih sayang beliau. Namun hanya do'a yang dapat ku persembahkan semoga kasih sayang dan rahmat Allah SWT senantiasa tercurahkan.
- Saudara ku, **Mas Bagus dan Adek Fidya** yang selalu memberikan semangat dan doa.
- *My lovely* **Gilang Oktadini** yang selalu memberi motivasi dan perhatiannya.
- Sahabat-sahabatku **Dina, Tata, Erin, dan Fio** yang telah banyak memberikan keceriaan, kesenangan, dan motivasi.
- Teman-teman **Pendidikan Seni Tari Angkatan 2010**, terima kasih kalian semua adalah teman-teman yang sangat luar biasa.
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahirrobbil'alamin.* Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSENTRASI PADA PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI 1 SLEMAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL”** dengan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya dan semua orang yang mengikuti ajaran-ajarannya.

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mendapat banyak bimbingan dan pengarahan serta bantuan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, dengan setulus hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Rochmat Wahab, M.Pd, MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr.Zamzani, M.Pd., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Wien Pudji Priyanto DP., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari sekaligus Pembimbing I.
4. Ibu Trie Wahyuni, M.Pd., Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing II.

5. Bapak Sumaryadi, M. Pd., Ketua Penguji Skripsi.
6. Ibu Titik Putraningsih, M. Hum., Penguji Utama Skripsi.
7. Bapak Istadi, S.Pd., Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Sleman.
8. Ibu Nurul J Khasanah, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Seni Tari SLB Negeri 1 Sleman.
9. Guru dan Karyawan SLB Negeri 1 Sleman.
10. Semua Anak Kelas C Tunagrahita SLB Negeri 1 Sleman.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu segala saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan guna penyempurnaan dimasa mendatang.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, Mei 2014



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori .....	6
1. Pengertian Konsentrasi.....	6
2. Hakekat Pembelajaran SeniTari .....	7
a. Pengertian Pembelajaran.....	7
b. Proses Pembelajaran .....	7
3. Pengertian Pembelajaran SeniTari .....	10
4. Anak Berkebutuhan Khusus.....	11
5. Permainan Tradisional.....	20
B. Penelitian Relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir .....	25
D. Hipotesis Tindakan .....	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian .....	28
B. Subjek Penelitian .....	35
C. Setting Penelitian .....	36
D. Prosedur Penelitian .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
H. Kriteria Keberhasilan .....	42
I. Validasi Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Analisis Siklus.....	44
1. Observasi Awal .....	44
2. Perencana Tindakan .....	52
3. Pelaksanaan Tindakan .....	54
B. Hasil Penelitian .....	55
1. Deskripsi Pratindakan .....	55
2. Pelaksanaan Siklus I .....	57
3. Pelaksanaan Siklus II .....	87
C. Hasil Tindakan Penelitian .....	98
BAB V PENUTUP.....	122
A. Kesimpulan .....	122
B. Rencana Tindak Lanjut .....	123
DAFTAR PUSTAKA .....	124
LAMPIRAN .....	127

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Sebelum Tindakan .....	50
2. Skor Rata-rata Praktik Seni Tari .....	51
3. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Metode Berbasis Permainan Tradisional .....	75
4. Penilaian Sikap dan Perilaku Siswa .....	77
5. Hasil catatan harian peneliti pada siklus I .....	79
6. Hasil Penilaian Siklus I .....	83
7. Peningkatan Skor Rata-rata pratindakan hingga Siklus I.....	84
8. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Metode Berbasis Permainan Tradisional .....	99
9. Penilaian Sikap dan Perilaku di Kelas .....	101
10. Hasil catatan harian peneliti pada siklus II .....	105
11. Hasil Penilaian Siklus II .....	109
12. Peningkatan Skor Rata-rata pratindakan hingga Siklus II .....	111
13. Hasil Rekapitulasi Nilai Penelitian .....	112
14. Format Catatan Lapangan .....	151
15. Format Penilaian Aktivitas Siswa .....	158
16. Kondisi Sekolah .....	170
17. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Metode Berbasis Permainan Tradisional .....	172
18. Penilaian secara umum .....	173
19. Penilaian Individu .....	175



20. Daftar Absensi .....	181
21. Tujuan Penelitian .....	182

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 : Kerangka Berfikir .....	26
Gambar 2 : Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .....	31
Gambar 3 : Teknik Analisa Data .....	42
Gambar 4 : Pratindakan Siswa terlihat malas dan tidak memperhatikan.....	56
Gambar 5 : Pratindakan Siswa mencoba alat yaitu bola kecil untuk diputar .....	57
Gambar 6 : Apersepsi.....	59
Gambar 7 : Pemberian Metode Berbasis Permainan Tradisional .....	60
Gambar 8 : Mengidentifikasi permainan dan lagu.....	61
Gambar 9 : Materi Siklus I yaitu <i>Cublak-cublak suweng</i> .....	62
Gambar 10 : Pembagian <i>Nametag</i> untuk menunjang pembelajaran berbasis permainan Tradisional.....	63
Gambar 11 : Pembagian kelompok .....	64
Gambar 12 : Pemberian materi dengan menggunakan Metode Imitasi Gerak .....	65
Gambar 13 : Mempraktekan permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> .....	66
Gambar 14 : Mencari gerak atau kreatifitas gerak .....	67
Gambar 15 : Melakukan gerak pertama mengenal level dan tepuk .....	68
Gambar 16 : Melakukan gerak kedua mengenal arah hadap .....	69
Gambar 17 : Melakukan gerak ketiga dengan posisi duduk dan setengah duduk .....	70

Gambar 18 : Penilaian yang dilakukan guru, kolaborator dan peneliti .....	72
Gambar 19 : Melakukan alur permainan sampai hukuman tiap kelompok .....	73
Gambar 20 : Persiapan dan pengenalan alat pada Siklus II .....	89
Gambar 21 : Melakukan permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i> .....	90
Gambar 22 : Tepuk 1.....	91
Gambar 23 : Tepuk 2.....	92
Gambar 24 : Pemain prtama melakukan permainan <i>Engklek</i> .....	93
Gambar 25 : Hukuman untuk kelompok yang kalah .....	94
Gambar 26 : Pergantian pemain untuk semua siswa bisa bermain .....	95
Gambar 27 : Hukuman bagi pemain yang kalah.....	96
Gambar 28 : Menutup proses pembelajaran.....	97
Gambar 29 : Evaluasi .....	98
Gambar 30 : Grafik Peningkatan Rata-rata Pratindakan hingga Siklus II.....	113
Gambar 31 : Grafik peningkatan nilai dari pratindakan hingga Siklus II.....	114
Gambar 32 : Grafik Peningkatan Nilai dari Pratindakan hingga Siklus II.....	115
Gambar 33 : Grafik peningkatan skor aspek A rata-rata pratindakan hingga siklus II.....	116
Gambar 34 : Grafik peningkatan skor aspek B rata-rata pratindakan hingga siklus II.....	117
Gambar 35 : Grafik peningkatan skor aspek C rata-rata pratindakan hingga Siklus II .....	118

Gambar 36 : Grafik peningkatan skor aspek D rata-rata pratindakan hingga siklus II.....	119
Gambar 37 : Grafik peningkatan skor aspek E rata-rata pratindakan hingga siklus II.....	120
Gambar 38 : Bola sebagai alat .....	137
Gambar 39 : <i>Nametag</i> berwarna hijau berbentuk persegi panjang .....	137
Gambar 40 : <i>Nametag</i> berwarna merah berbentuk lingkaran .....	138
Gambar 41 : <i>Gaco</i> .....	149
Gambar 42 : <i>Nametag</i> berbentuk persegi panjang berwarna hijau .....	149
Gambar 43 : <i>Nametag</i> berbentuk lingkaran berwarna merah .....	150
Gambar 44 : Guru memberikan materi gerak .....	183
Gambar 45 : Siswa, Guru, Kolaborator dan Peneliti.....	183
Gambar 46 : Diskusi peneliti dengan Guru dan Kolaborator.....	184

## **LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	128
Lampiran 2 : Lembar Catatan Lapangan .....	151
Lampiran 3 : Hasil Angket Pengambilan Identitas dan Proses Pembelajaran Dasar .....	152
Lampiran 4 : Hasil Angket Kuesioner untuk Siswa.....	154
Lampiran 5 : Hasil Angket Kuesioner untuk Guru .....	158
Lampiran 6 : Lembar Penilaian Aktivitas Belajar.....	160
Lampiran 7 : Lembar Observasi Kondisi Sekolah .....	162
Lampiran 8 : Pelaksanaan Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional .....	164
Lampiran 9 : Penilaian Sikap dan Perilaku secara umum.....	167
Lampiran 10 : Penilaian Individu.....	170
Lampiran 11 : Absensi .....	176
Lampiran 12 : Tujuan Pembelajaran .....	178
Lampiran 13 : Foto-foto Penelitian .....	183
Lampiran 14 : Hasil Wawancara Siswa setelah tindakan .....	185
Lampiran 15 : Surat Permohonan Izin Penelitian .....	186
Lampiran 16 : Surat Rekomendasi Penelitian .....	187
Lampiran 17 : Surat Izin Penelitian .....	188
Lampiran 18 : Surat Keterangan Penelitian .....	189

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSENTRASI PADA  
PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLB  
NEGERI 1 SLEMAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL**

Oleh  
Fitria Dwi Permatasari  
10209241029

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran seni tari untuk Anak Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada 4 Maret sampai dengan 3 April 2014 dengan dua Siklus. Setiap Siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII dan IX di SLB Negeri 1 Sleman Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 9 orang. Data diperoleh dari hasil observasi, angket, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bukti validitas proses, hasil, dan demokrasi dengan reabilitas menggunakan teknik triangulasi. Ada peningkatan kemampuan konsentrasi pada pembelajaran seni tari untuk Anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman, Yogyakarta. Peningkatan konsentrasi pembelajaran siswa tampak pada kualitas proses yang ditunjukkan oleh antusias dan keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran seni tari. Peningkatan pada kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor dan nilai rata-rata pada saat sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan tindakan. Total nilai tertinggi semua aspek sebesar 500. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 63,8. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 68, dan pada siklus II meningkat menjadi 77,1. Kenaikan nilai rata-rata dari pratindakan hingga Siklus II sebesar 13,3 dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Presentase nilai **TUNTAS** Kondisi Awal yaitu 44,4% dengan nilai 63,8, Siklus I yaitu 88,89%, dan Siklus II yaitu 100%. Hasil peningkatan kondisi awal ke siklus I adalah 44,49%. Sedangkan Siklus I ke Siklus II yaitu 11,11%. Dari hasil penelitian di atas diketahui bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan tradisional ini, dinilai berhasil meningkatkan kemampuan konsentrasi pembelajaran seni tari Anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman, Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Peningkatan, Kemampuan Konsentrasi pada Pembelajaran Seni Tari, Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Lembaga pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menempa potensi dalam bermasyarakat dan bernegara. Oleh karena itu, dari tahun ke tahun pemerintah selalu berupaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya melalui pendidikan, mulai dari perbaikan kurikulum, menambah sarana pendidikan, subsidi pendidikan dan lain-lain. Pendidikan merupakan permasalahan yang penting bagi bangsa Indonesia karena nasib ke depan ditentukan oleh pendidikan generasi mudanya saat ini. Melalui pendidikan pula proses pendewasaan seseorang dibangun dan dibina.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. Menurut Powey dalam Purnamasari (2011: 20) “Pendidikan diartikan sebagai suatu proses pengalaman, dan metode-metode tertentu sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara tingkah laku sesuai dengan kebutuhan”.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi, menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses penyampaian pesan tersebut tidak selamanya sukses, karena terdapat beberapa hambatan baik yang ditimbulkan dari pemberi pesan ataupun dari penerima pesan. (Djamarah, 2006: 121-122)



Hambatan atau gangguan dalam peristiwa komunikasi itu bisa bermacam-macam. Dalam proses pengajaran misalnya hambatan itu dapat diakibatkan karena keterbatasan peserta didik secara fisik ataupun psikologis (Mif Baihaqidkk : 2005) Gangguan konsentrasi merupakan salah satu yang menghambat siswa untuk belajar. Konsentrasi merupakan hal yang sangat penting, dengan konsentrasi yang tinggi, perhatian para siswa akan fokus pada kegiatan pembelajaran sehingga akan berpengaruh positif pada proses dan hasil belajar mereka.

Ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dan gangguan dalam hal konsentrasi. Gangguan konsentrasi tergolong ke dalam salah satu jenis gangguan Anak berkebutuhan Khusus (ABK) yang dikhususkan pada Anak Tunagrahita (ATG). Anak ABK memiliki gejala kesulitan berkonsentrasi, mudah lupa dengan kegiatan sehari-harinya, anak bersifat impulsif, dan hiperaktif (T Suharmini : 2005). Perilaku anak ini dapat terjadi di mana saja misalnya di rumah, di sekolah atau di tempat umum lainnya. Pada saat belajar pun, anak tidak bisa memusatkan perhatian pada pelajarannya dan melakukan tindakan-tindakan yang impulsif. Selain itu dalam proses belajar mengajar ABK khususnya ATG lebih cepat bosan, sulit menangkap pelajaran yang diberikan oleh guru, dan mengantuk. Fakta ini menunjukkan ketidaktertarikan siswa karena kebutuhan belajarnya tidak terpenuhi dengan baik sehingga harus senantiasa dilakukan perbaikan dalam praktek-praktek pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis berkeinginan untuk mencari solusi bagaimana memecahkan permasalahan ATG untuk bisa memiliki

kemampuan konsentrasi yang baik dengan menerapkan proses pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional.

Permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak hingga dewasa yaitu permainan *Cublak-cublak Suweng* dan *Engklek*. Permainan tradisional tersebut dapat dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa.

Cara memainkan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dan *Engklek* sangat sederhana dibandingkan dengan permainan lainnya. Dengan kedua permainan tersebut diharapkan dapat dimainkan oleh anak berkebutuhan khusus karena pola-polanya yang sangat sederhana, diharapkan pula dapat dimainkan oleh ABK guna membantu meningkatkan konsentrasinya.

Peneliti ingin memberikan tindakan kelas kepada ATG melalui permainan tradisional untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam pembelajaran seni tari di SLB Negeri 1 Sleman.

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dihadapi ATG sebenarnya sangat kompleks. Salah satunya diakibatkan dari gangguan konsentrasi, gangguan motorik dan kesulitan belajar. Dalam penelitian ini permainan tradisional digunakan sebagai media dalam pembelajaran seni tari bagi ATG. Berkaitan dengan hal itu maka permasalahan yang akan dikaji dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana cara meningkatkan kemampuan konsentrasi pada pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional Anak Tunagrahita kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan karya tulis ilmiah ini terbagi menjadi dua bagian. Yaitu tujuan yang bersifat umum dan tujuan yang bersifat khusus. Tujuan tersebut dapat penulis uraikan sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan penulisan karya tulis ilmiah ini secara umum adalah melatih motorik ATG untuk meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran seni tari dengan permainan tradisional.

#### **2. Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus penulisan karya tulis ilmiah ini yaitu sebagai berikut :

Mengetahui peningkatan kemampuan konsentrasi pada pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional.

### **D. Manfaat hasil penelitian**

Hasil yang diperoleh dari penulisan karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis dari hasil penelitian ini adalah hasil penelitian ini dapat memberikan teori-teori pada Proses Belajar Mengajar (PBM) untuk ATG.
2. Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan Pembelajaran Seni Tari untuk ATG berbasis permainan tradisional.
- b. Bagi siswa terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar Seni Tari secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan berpikirnya.
- c. Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan khususnya bagi guru seni tari tentang suatu alternatif Pembelajaran Seni Tari siswa dengan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional.
- d. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga tercipta lulusan yang unggul dan berkualitas.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Konsentrasi**

Djamarah (2008: 7) mengungkapkan bahwa konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap suatu objek. Misalnya konsentrasi pikiran dan perhatian. Dalam belajar diperlukan konsentrasi dalam perwujudan perhatian terpusat pada suatu pelajaran. Maka konsentrasi merupakan salah satu aspek pendukung siswa untuk mencapai prestasi yang baik. Apabila konsentrasi berkurang maka dalam mengikuti pelajaran di kelas maupun belajar secara pribadi dapat terganggu.

Konsentrasi, menurut Sardiman (2007: 40), dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian. Di dalam konsentrasi ini keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan, sehingga tidak "perhatian" sekedarnya.

Menurut Susanto (2006: 46) konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan anak dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain di luar yang dipelajarinya.

## 2. Hakekat Pembelajaran

### a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Sudjana (1989: 22) terkait pembelajaran memberikan pengertian sebagai berikut.

Pembelajaran sebagai usaha pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Mengajar merupakan suatu aktivitas professional yang memerlukan keterampilan tingkat tinggi yang mencakup hal-hal yang berkaitan dengan pengambilan keputusan- keputusan. Guru dalam proses belajar mengajar harus mampu memilih strategi yang tepat agar mengacu pada tujuan yang tepat sesuai dengan harapan, karena dalam pemilihan strategi pengajaran nantinya akan terjabarlah sejumlah metode yang kemudian melahirkan sejumlah teknik.

Menurut Kunandar (2007 : 287), pembelajaran adalah proses antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran dalam KTSP adalah pembelajaran dimana hasil belajar atau kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa, system penyampaian, dan indikator pencapaian hasil belajar dirumuskan secara tertulis sejak perencanaan dimulai.

### b. Proses Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar guru memiliki peran yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah dan sebagai cermin kualitas.

Pengajaran merupakan titik sentral pendidikan dan kualifikasi. Minat, bakat, kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Guru harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Selain itu, guru harus mampu memaknai pembelajaran serta menjadikan pembelajaran sebagai tempat pembentukan kompetensi (Mulyasa, 2005: 36).

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan dijelaskan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran ialah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Para ahli sependapat bahwa yang disebut proses belajar ialah sebuah kegiatan yang integral antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar (Syah Muhibbin, 2005: 237).

Menurut Hamalik Oemar (2007:77) pembelajaran adalah suatu system artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun komponen-



komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan dan pengajaran, peserta didik dan siswa, tenaga kependidikan khususnya guru, perencanaan pengajaran, strategi pengajaran, media pengajaran, dan evaluasi pengajaran.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2007: 19-28) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar menjadi dua, yaitu proses internal dan eksternal.

1. Faktor internal, meliputi:

- a) Fisiologis
- b ) Psikologis (kecerdasan, motivasi, minat, bakat)

2. Faktor eksternal, meliputi:

- a) Lingkungan sosial (lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga)
- b) Lingkungan non sosial (lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukasi untuk mencapai tujuan tertentu yaitu siswa ketika proses tersebut sedang berlangsung.

Kualitas pembelajaran dapat dikatakan optimal tidak hanya dilihat dari hasil belajar siswa saja, namun dilihat pada proses pembelajarannya pula. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2005: 101-102) sebagai berikut. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil. Pada segi proses, pembelajaran

dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, rasa percaya diri sendiri. Pada segi hasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Proses pembelajaran yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sasaran utama dari kegiatan pembelajaran terletak pada proses belajar siswa, yang hadir mengutamakan belajar siswa secara aktif, karena sasaran pendidikan adalah proses pembelajaran siswa, bukan semata-mata mengukur hasil belajar siswa. Proses pembelajaran tidak hanya menjadikan siswa tahu atau mengerti tentang suatu hal tetapi menjadikan siswa sebagai individu yang senantiasa belajar dari apa saja, di mana saja, dan kapan saja untuk mengembangkan dirinya. Guru harus mampu memanfaatkan komponen-komponen mengajar yaitu tujuan yang dicapai, materi atau bahan yang hendak disampaikan, metode yang digunakan, sumber belajar dan media yang dipakai. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran guru harus mempunyai keterampilan dan pengetahuan yang cukup mengenai siswa agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

### 3. Pengertian Seni Tari

Menurut Kusnadi (2009 : 1) tari sebagai bentuk seni tidak hanya sebagai ungkapan gerak, tetapi telah membawa nilai rasa irama yang mampu memberikan sentuhan rasa estetis. Tari sebagai bentuk seni merupakan aktivitas khusus bukan

hanya sekedar ungkapan seorang yang emosional atau mengungkapkan perasaan atau menyalurkan kelebihan energi.

Seni tari adalah salah satu bagian dari seni yang berupa gerakan berirama sebagai ungkapan jiwa manusia. Gerak dalam tari adalah gerak yang bertenaga, gerak tari yang mengawali mengendalikan, serta menghentikan gerak. Gerak merupakan unsur dominan atau pokok dalam tari (Kusnadi, 2009 : 1).

Untuk mendapatkan pengertian yang lebih dalam tentang pengertian seni tari, penulis akan mengutip pengertian seni tari dari pakar tari sebagai berikut :

1. Menurut Soedarsono (1997 : 17), tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak-gerak ritmis yang indah .
  2. Menurut Hadi (2007 : 13), seni tari adalah ekspresi jiwa manusia yang bersifat estetis merupakan bagian tak terpisahkan dalam kehidupan manusia dalam masyarakat yang penuh makna (Meaning).
  3. Menurut Langer (2006 : 5), tari adalah perwujudan gerak-gerak ekspresif yang bersemi dan tumbuh dari apa yang dilakukan penari untuk dinikmati dengan rasa.
  4. Menurut Meri (1986 : 88-91), tari adalah gerak dan pengembangan dari respon-respon fisik wajar ke manifesta yang lebih penuh dan bebas.
4. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)
- a. Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)

Anak-anak berkebutuhan khusus, adalah anak-anak yang memiliki keunikan tersendiri dalam jenis dan karakteristiknya, yang

membedakan mereka dari anak-anak normal pada umumnya. Keadaan inilah yang menuntut pemahaman terhadap hakikat anak berkebutuhan khusus. Keragaman anak berkebutuhan khusus terkadang menyulitkan guru dalam upaya mengenalkan jenis dan pemberian layanan pendidikan yang sesuai. Namun apabila guru telah memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai hakikat anak berkebutuhan khusus, maka akan dapat memenuhi kebutuhan anak (Purwanto, 2007: 1)

Memahami anak berkebutuhan khusus tidak dapat dilepaskan dari adanya perbedaan, penggunaan pendekatan perkembangan untuk melihat perbedaan pada anak usia dini sangatlah tepat. Perkembangan anak-anak pada umumnya sering kita kenal dengan perkembangan normatif artinya perkembangan yang sesuai dengan tahap dan tugas perkembangan sesuai dengan usia anak. Perkembangan yang tidak sesuai dengan perkembangan normatif dikenal dengan perkembangan nonnormatif yang mana menunjukkan adanya perbedaan-perbedaan pada berbagai dimensi perkembangan normatif. Perbedaan perkembangan inilah yang dikenal dengan anak berkebutuhan khusus. Menurut Purwanto (2007: 2) pada prinsipnya ada 2 perbedaan yang dapat digunakan untuk menjelaskan keadaan anak berkebutuhan khusus perbedaan tersebut adalah:

1. Perbedaan interindividual

Berarti membandingkan keadaan individu dengan orang lain atau dengan standar tumbuh kembang normatif dalam berbagai dimensi

diantaranya perbedaan keadaan mental (kapasitas kemampuan intelektual), kemampuan panca indera (sensory), kemampuan gerak motorik, kemampuan komunikasi, perilaku sosial, dan keadaan fisik. Pada anak usia sekolah dapat digunakan perbedaan pencapaian prestasi belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Hal ini dimungkinkan dengan adanya standar kompetensi yang harus dimiliki siswa untuk setiap tingkat atau level kelas yang telah dirumuskan secara nasional. Standardisasi alat ukur untuk setiap mata pelajaran pada setiap tingkat kelas memang harus segera diadakan sesuai dengan kurikulum yang telah disusun (*curriculum based assesment*). Jika memang prestasi anak berada jauh di bawah standar kelulusan, maka dimungkinkan anak ini masuk kelompok anak berkebutuhan khusus. Selain perbedaan dalam prestasi akademik juga perbedaan kemampuan akademik. Untuk mengetahui kemampuan akademik ini biasanya digunakan tes kecerdasan yang dapat mengukur potensi kemampuan intelektual yang dinyatakan dengan satuan IQ. Secara teoretis keadaan populasi IQ anak akan mengikuti kurve normal (Gb. 1), dimana anak yang memiliki IQ pada posisi ekstrim -2 dan +2 standar deviasi kurve normal, maka perlu diperhatikan sebagai anak berkebutuhan khusus. Perbedaan ini tidak sekedar berbeda dengan rerata normal, tetapi perbedaan yang signifikan, sehingga anak tersebut memang memerlukan praktek

pendidikan dan pengajaran khusus untuk mengembangkan potensinya secara optimal.

## 2. Perbedaan intraindividual

Adalah suatu perbandingan antar potensi yang ada dalam diri individu itu sendiri, perbedaan ini dapat muncul dari berbagai aspek meliputi intelektual, fisik, psikologis, dan sosial. Ada seorang siswa yang memiliki prestasi belajar sangat cemerlang tetapi dia sangat tidak disenangi oleh teman-temannya karena dia bersifat tertutup dan individual, serta sulit diajak kerja sama. Gambaran tersebut dapat dibandingkan antara kemampuan intelektual dan kemampuan sosial siswa tersebut cukup signifikan, sehingga siswa tersebut memerlukan treatment atau perlakuan khusus agar potensinya dapat berkembang optimal.

### b. Pengertian Anak Tunagrahita

Tunagrahita ialah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata (Somantri, 2006:103).

### c. Karakteristik Anak Tunagrahita

Untuk memahami karakteristik anak tunagrahita maka perlu disesuaikan dengan klasifikasinya karena setiap kelompok tunagrahita memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berikut ini akan dibahas tentang karakteristik akademik tunagrahita:

Karakteristik anak tunagrahita secara umum menurut James D. Page (dalam Purwanto, 2007: 10-12) dicirikan dalam hal: kecerdasan, sosial, fungsi mental, dorongan dan emosi, kepribadian serta organisme. Masing-masing hal itu sebagai aspek diantara tunagrahita dengan dijelaskan sebagai berikut:

1) Intelektual

Dalam pencapaian tingkat kecerdasan bagi tunagrahita selalu dibawah rata-rata dengan anak yang seusia sama, demikian juga perkembangan kecerdasan sangat terbatas. Mereka hanya mampu mencapai tingkat usia mental setingkat usia mental anak Sekolah Dasar kelas IV, atau kelas II, bahkan ada yang mampu mencapai tingkat usia mental setingkat usia mental anak pra sekolah. Dalam hal belajar, sukar memahami masalah. Masalah yang bersifat abstrak dan cara belajarnya banyak secara *membeo (rote learning)* bukan dengan pengertian.

2) Segi sosial.

Dalam kemampuan bidang sosial juga mengalami kelambatan kalau dibandingkan dengan anak normal sebaya. Hal ini ditunjukkan dengan pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara, dan memimpin diri. Waktu masih kanak-kanak mereka harus dibantu terus menerus, disuapi makanan, dipasangkan dan ditanggalkan pakaiannya, diawasi terus menerus, setelah dewasa kepentingan ekonominya sangat tergantung pada bantuan orang lain. Kemampuan sosial mereka



ditunjukkan dengan *Social Age* (SA) yang sangat kecil dibandingkan dengan *Cronological Age* (CA). Sehingga skor sosial *Social Quotient* (SQ)nya rendah.

3) Ciri pada fungsi mental lainnya.

Mereka mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, jangkauan perhatiannya sangat sempit dan cepat beralih sehingga kurang tangguh dalam menghadapi tugas. Pelupa dan mengalami kesukaran mengungkapkan kembali suatu ingatan, kurang mampu membuat asosiasi serta sukar membuat kreasi baru.

4) Ciri dorongan dan emosi

Perkembangan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaannya masing-masing. Anak yang berat dan sangat berat ketunagrahitaannya hampir tidak memperlihatkan dorongan untuk mempertahankan diri, dalam keadaan haus dan lapar tidak menunjukkan tanda-tandanya, mendapat perangsang yang menyakitkan tidak mampu menjauhkan diri dari perangsang tersebut. Kehidupan emosinya lemah, dorongan biologisnya dapat berkembang tetapi penghayatannya terbatas pada perasaan senang, takut, marah, dan benci. Anak yang tidak terlalu berat ketunagrahitaannya mempunyai kehidupan emosi yang hampir sama dengan anak normal tetapi kurang kaya, kurang kuat, kurang beragam, kurang mampu menghayati perasaan bangga, tanggung jawab dan hak sosial.

5) Ciri kemampuan dalam bahasa

Kemampuan bahasa sangat terbatas perbendaharaan kata terutama kata yang abstrak. Pada anak yang ketunagrahitaannya semakin berat banyak yang mengalami gangguan bicara disebabkan cacat artikulasi dan problem dalam pembentukan bunyi.

6) Ciri kemampuan dalam bidang akademis

Mereka sulit mencapai bidang akademis membaca dan kemampuan menghitung yang problematis, tetapi dapat dilatih dalam menghitung yang bersifat perhitungan.

7) Ciri kepribadian

Kepribadian anak tunagrahita dari berbagai penelitian oleh Leahy, Balla, dan Zigler (Hallahan & Kauffman, 1988:69) bahwa anak yang merasa retarded tidak percaya terhadap kemampuannya, tidak mampu mengontrol dan mengarahkan dirinya sehingga lebih banyak bergantung pada pihak luar (*external locus of control*). Mereka tidak mampu untuk mengarahkan diri sehingga segala sesuatu yang terjadi pada dirinya bergantung pengarahan dari luar.

8) Ciri kemampuan dalam organisme.

Kemampuan anak tunagrahita untuk mengorganisasi keadaan dirinya sangat jelek, terutama pada anak tunagrahita yang kategori berat. Hal ini ditunjukkan dengan baru dapat berjalan dan berbicara pada usia dewasa, sikap gerak langkahnya kurang serasi, pendengaran dan

penglihatannya tidak dapat difungsikan, kurang rentan terhadap perasaan sakit, bau yang tidak enak, serta makanan yang tidak enak.

Menurut Purwanto (2007: 12) sedangkan karakteristik anak tunagrahita, yang lebih spesifik berdasarkan berat ringannya kelainan dapat dikemukakan sebagai berikut:

#### 1) Mampu didik

Mampu didik merupakan istilah pendidikan yang digunakan untuk mengelompokkan tunagrahita ringan. Mampu didik memiliki kapasitas inteligensi antara 50 – 70 pada skala Binet maupun Weschler. Mereka masih mempunyai kemampuan untuk dididik dalam bidang akademik yang sederhana (dasar) yaitu membaca, menulis dan berhitung. Anak mampu didik kemampuan maksimalnya setara dengan anak usia 12 tahun atau kelas 6 Sekolah Dasar, apabila mendapatkan layanan dan bimbingan belajar yang sesuai maka anak mampu didik dapat lulus sekolah dasar. Anak mampu didik setelah dewasa masih memungkinkan untuk dapat bekerja mencari nafkah, dalam bidang yang tidak memerlukan banyak pemikiran. Tunagrahita mampu didik umumnya tidak disertai dengan kelainan fisik baik sensori maupun motoris, sehingga kesan lahiriah anak mampu didik tidak berbeda dengan anak normal sebaya, bahkan sering anak mampu didik dikenal dengan terbelakang mental 6 jam, hal ini dikarenakan anak terlihat terbelakang mental sewaktu mengikuti pelajaran akademik di sekolah saja, yang mana jam sekolah adalah 6 jam setiap hari.

## 2) Mampu latih

Tunagrahita mampu latih secara fisik sering memiliki atau disertai dengan kelainan fisik baik sensori maupun motoris, bahkan hampir semua anak yang memiliki kelainan dengan tipe klinik masuk pada kelompok mampu latih sehingga sangat mudah untuk mendeteksi anak mampu latih, karena penampilan fisiknya (kesan lahiriah) berbeda dengan anak normal sebaya. Anak mampu latih memiliki kapasitas inteligensi (IQ) berkisar antara 30 – 50, kemampuan tertingginya setara dengan anak normal usia 8 tahun atau kelas 2 SD. Kemampuan akademik anak mampu latih tidak dapat mengikuti pelajaran yang bersifat akademik walaupun secara sederhana seperti membaca, menulis dan berhitung. Anak mampu latih hanya mampu dilatih dalam keterampilan mengurus diri sendiri dan aktivitas kehidupan sehari-hari.

## 3) Perlu rawat

Anak perlu rawat adalah klasifikasi anak tunagrahita yang paling berat, pada istilah kedokteran disebut dengan *idiot*. Anak perlu rawat memiliki kapasitas inteligensi di bawah 25 dan sudah tidak mampu dilatih keterampilan. Anak ini hanya mampu dilatih pembiasaan (*conditioning*) dalam kehidupan sehari-hari. Seumur hidupnya tidak dapat lepas dari orang lain.

Banyak upaya-upaya yang dilakukan baik oleh guru, terapis, maupun orang tua dalam meningkatkan konsentrasi ATG. Diantaranya ada dengan bentuk-bentuk permainan seperti bermain peran, dalam bentuk olahraga seperti

bulutangis, beladiri. Ada juga yang menggunakan media khusus seperti puzzle, menggunakan terapi musik dan lainnya. Dari beberapa upaya-upaya tersebut ada beberapa yang berhasil atau bahkan tidak sama sekali. Ini terlihat dari kurang tepatnya metode atau media yang digunakan dalam menangani konsentrasi ATG dan kurangnya keseriusan dalam menangani ATG.

## 5. Permainan Tradisional

### a. Pengertian Permainan Tradisional

“Permainan“ adalah sesuatu yang dimainkan; yang digunakan untuk bermain. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun temurun ; Sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang secara turun temurun. Jadi arti dari permainan tradisional adalah suatu hal yang berhubungan dengan bermain yang sifatnya turun temurun atau warisan nenek moyang. (Ahmad Yunus, 1981 dalam Nugroho, 2005: 24-25)

Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari *folklore*. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat

terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Ahmad Yunus, 1980 / 1981 dalam Nugroho, 2005: 25). Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak.

Menurut Sukirman (2004) dalam (Awwaliyah, 2011: 11), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

#### b. Jenis-jenis Permainan Tradisional.

Jenis-jenis permainan tradisional yang masih dikenal masyarakat setempat dan yang diantaranya sering-sering pada dewasa ini masih dilakukan cukup banyak jumlahnya. Berikut ini menurut Depdikbud, 1980/1981:86-126 (dalam Nugroho, 2005: 25-27). Jenis-jenis permainan tradisional, diantaranya yaitu

##### 1) Main bola

Permainan yang menggunakan bola, biasanya dilakukan beramai-ramai dan dilakukan di tanah lapang atau tanah kosong.

##### 2) Main balon air

Permainan ini menggunakan air sabun atau busa sebagai bahan permainan dengan bantuan alat yang berupa batang atau alat yang

berbentuk bulat yang di tengahnya berlubang. Biasanya dilakukan di mana saja secara beramai-ramai maupun secara sendiri.

3) *Benthik*

Kata *benthik* berarti suara benturan antara barang pecah belah sehingga menimbulkan suara “*thik*”. Permainan ini biasanya dilakukan di siang hari ,dengan alat permainan berupa batang kayu atau ranting.

4) *Dhelikan*

Permainannya ini disebut *dhelikan* atau umpetan karena para pelakunya diharuskan untuk bersembunyi.

5) *Gobag Sodor*

Permainan *gobag sodor* merupakan permainan anak-anak seusia sekolah dasar yang dilaksanakan di halaman yang agak luas dan berkelompok dengan jalan permainan dilakukan dengan bebas dan berputar-putar.

6) *Jamuran*

Suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan membentuk bulatan seperti jamur. Permainan ini disertai dengan nyanyian dan diakhiri dengan mengerjakan apa yang disuruh oleh anak yang jadi atau dadi.

7) *Gamparan*

Dalam permainan ini para pemain diharuskan mengenai sasaran atau gasangan tadi dengan jalan menggampar. Pealatan dalam permainan ini hanya *gacuk* dan batu *gasangan*.

#### 8) *Cublak-cublak Suweng*

Suatu permainan anak tradisional yang pelaksanaannya dengan mengetuk-ngetuk alat mainannya yang berupa subang atau *uwer* atau biji-bijian atau dapat pula berupa kerikil ditelapak tangan pemain.

#### 9) *Engklek*

Suatu permainan anak tradisional yang bermainnya menggunakan satu kaki, dalam bahasa Jawa namanya "*Engklek*". (Mulyani, 2013: 46)

Jenis permainan tradisional di atas pada saat ini masih berlaku atau masih sering dilakukan oleh anak-anak. Begitu juga dengan daerah asal penulis yaitu Kabupaten Karanganyar, bahwa permainan tradisional masih dilakukan oleh anak-anak, bahkan orang dewasa pun juga ada yang melakukannya. Walaupun pada saat ini permainan modern lebih banyak digemari oleh anak-anak tetapi permainan tradisional tak kalah juga dengan permainan modern.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian pernah dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi pembelajaran, oleh karena itu perlu mengenali penelitian terdahulu dan relevansinya dengan penelitian ini. Beberapa penelitian tentang penggunaan media dan metode yang pernah dilakukan antara lain :

1. Febriana Rowlina Simanjuntak pada 2013 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Peningkatan Konsentrasi pada Anak Tunagrahita Ringan", menyimpulkan bahwa, Pada kondisi intervensi subjek setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media permainan kolase menunjukkan kemampuan konsentrasi pada



subjek semakin meningkat dari sebelum mendapat perlakuan dengan adanya peningkatan tersebut perolehan jumlah frekuensi kemampuan konsentrasi lebih baik, dengan demikian ada perubahan positif dengan diberikannya perlakuan dengan media permainan kolase.

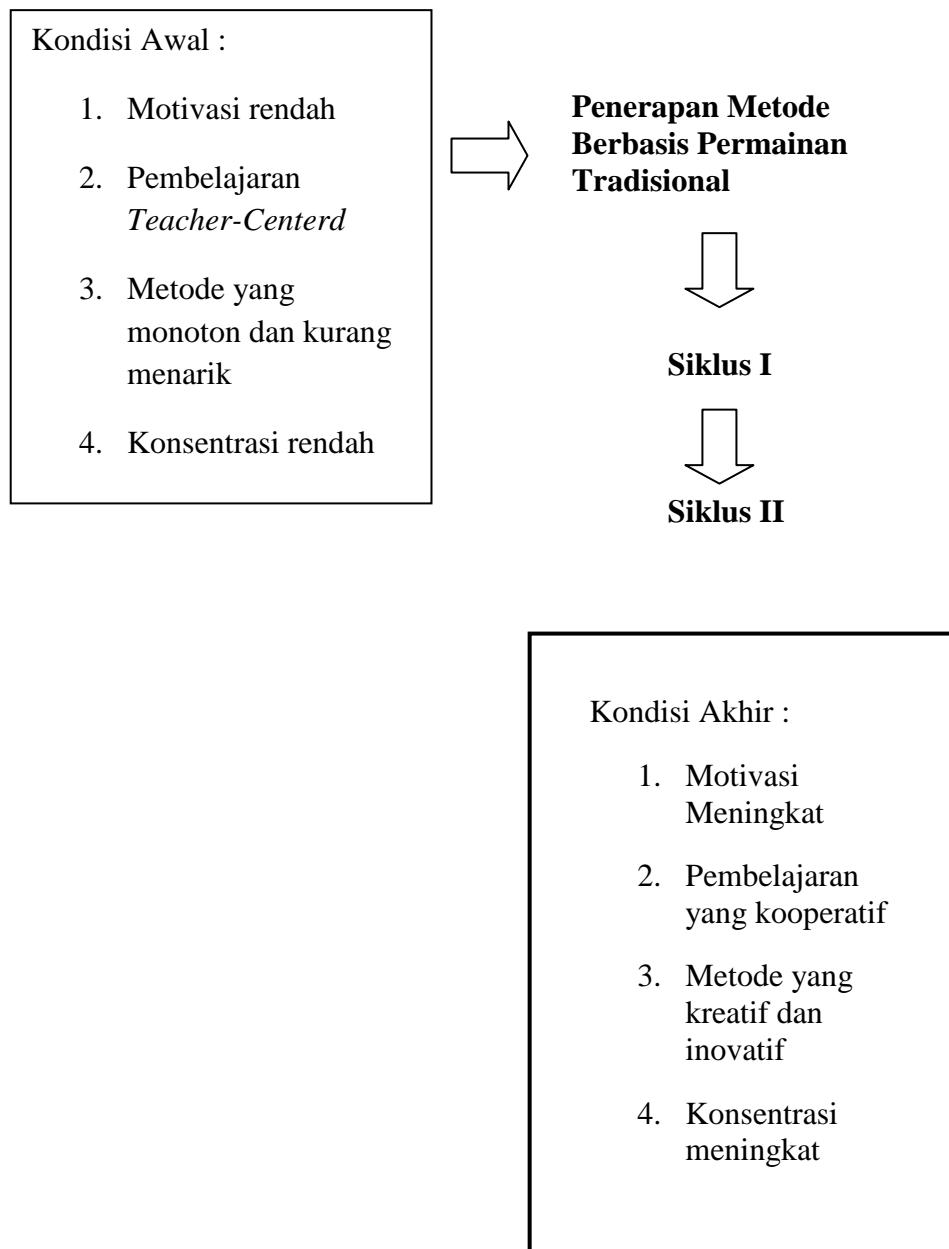
2. Jumadilah pada 2010 dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Sebagai Persiapan Menulis Permulaan Melalui Keterampilan Kolase pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SLB Negeri Sragen Tahun pelajaran 2009/2010”, menyimpulkan bahwa, Berdasarkan analisis terhadap hasil tindakan dengan data sebagaimana telah disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus sebagai persiapan menulis permulaan pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLB Negeri Sragen. Penelitian yang dilakukan ini sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan lain juga untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Perbedaannya adalah penelitian Jumadilah tentang Kemampuan Motorik Halus Sebagai Persiapan Menulis Permulaan Melalui Keterampilan Kolase pada siswa, sedangkan dalam penelitian ini tentang peningkatan kemampuan konsentrasi berbasis permainan tradisional.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan pengamatan di kelas nampak bahwa pada umumnya proses pembelajaran seni tari di kelas, terutama SLB untuk ATG monoton, konvensional, dan membuat ATG merasa bosan dan jenuh.

Melihat situasi yang demikian, perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran seni tari agar ATG meningkatkan kemampuan konsentrasi. Strategi pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional diharapkan mampu memecahkan masalah ini, dengan harapan setelah penelitian tindakan secara kolaboratif, proses pembelajaran seni tari untuk ATG tidak monoton, kualitas pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional melatih motorik anak untuk meningkatkan konsentrasi sesuai harapan.

Gambar 1 : Kerangka Berpikir



**D. Hipotesis Tindakan**

Melalui pembelajaran seni tari untuk anak Tunagrahita berbasis permainan tradisional di SLB 1 Sleman. Hipotesis tindakannya adalah jika pembelajaran seni tari untuk anak tunagrahita dilakukan dengan berbasis permainan tradisional, maka kemampuan konsentrasi ATG meningkat.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran seni tari. Ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut menurut Arikunto (2009: 2-3), sebagai berikut.

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian Siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh

siswa. Peneliti tindakan kelas juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Hal ini terjadi karena hal tersebut dilaksanakan sendiri, di kelas sendiri dan melibatkan siswanya sendiri melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi (Arikunto, 2009: 103). Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti secara kolaboratif, dimana seorang peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan dan guru sebagai pengamat pelaksanaan tindakan dan dibantu oleh satu observer.

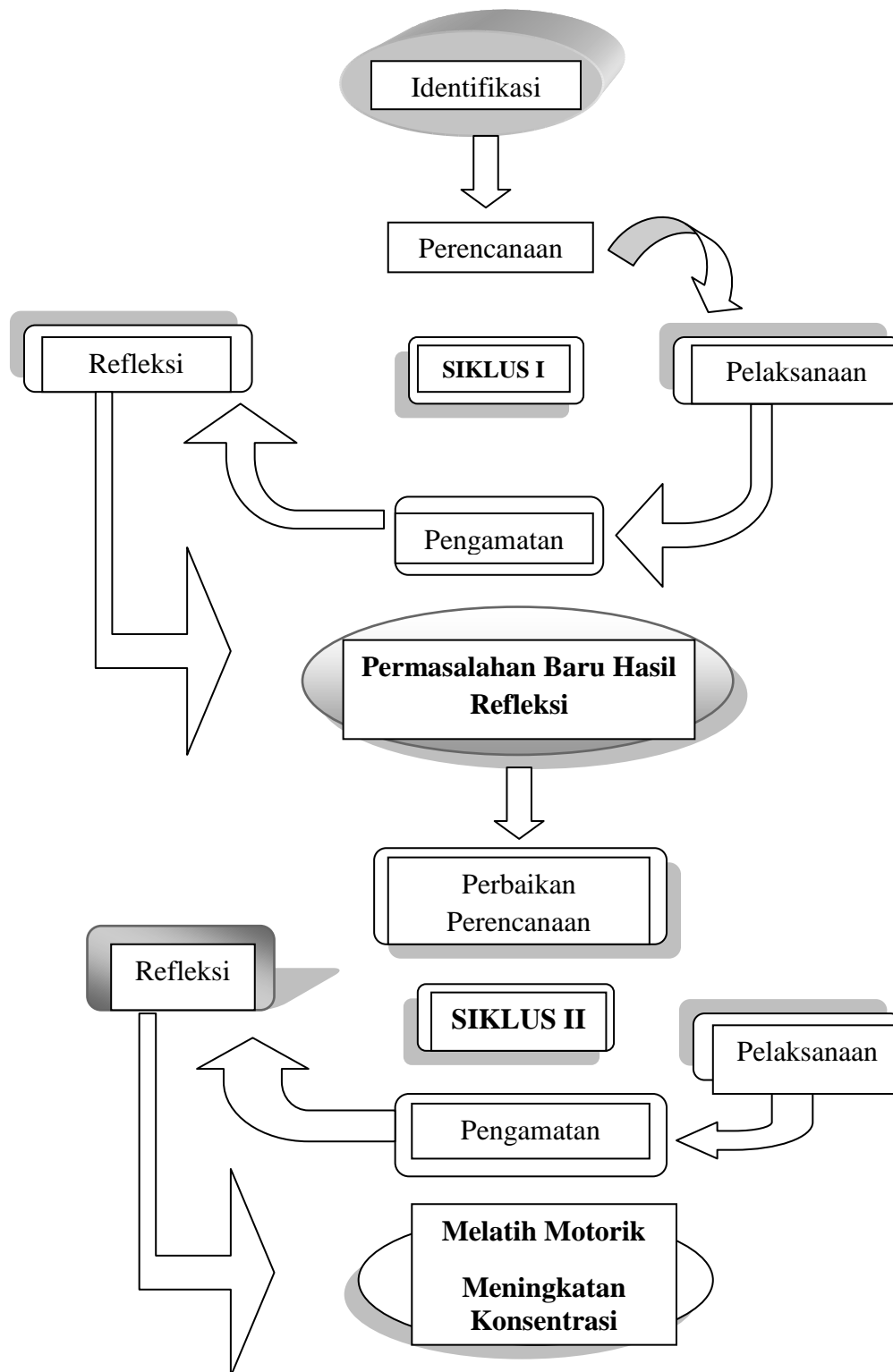
Pada penelitian ini penulis menggunakan cara Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sudah dikenal lama dalam dunia pendidikan. Istilah dalam Bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas mutu pendidikan proses pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kajian yang sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. (Hopkins, 1993 dalam Wiraatmadja 2007:12)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran, berkembang sebagai suatu penelitian terapan. PTK sangat bermanfaat bagi tenaga pendidik (guru) untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan melaksanakan tahapan Penelitian Tindakan kelas (PTK), guru dapat menemukan solusi dari masalah

yang timbul di kelasnya sendiri, dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif.

Tindakan dan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus yang masing-masing terdiri dari 4 tahap yang meliputi : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Gambar 2 : Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)  
Menurut Iskandar (2012: 49)



Langkah-langkah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Perencanaan Tindakan (*Plan*)

- a. Guru sebagai kolaborator dan peneliti melakukan identifikasi permainan tradisional, lagu dolanan, dan gerak.
- b. Membuat materi permainan tradisional sebagai metode pembelajaran dengan dikolaborasikan gerak dan lagu.
- c. Mempersiapkan lembar observasi kualitas pembelajaran siswa seperti lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
- d. Mempersiapkan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran dengan berbasis permainan tradisional.
- e. Menyusun pedoman wawancara untuk siswa dan guru sebelum dan sesudah penelitian. Pedoman wawancara ini mempermudah peneliti untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap kegiatan pembelajaran.
- f. Mempersiapkan materi untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir Siklus, Siklus tes disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan guru yang bersangkutan. Dan tes sebelum diujikan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing.
- g. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan .
- h. Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung berupa kamera.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (*Act*)

Pada tahap ini, guru melaksanakan desain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang telah direncanakan. Dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti akan menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang peneliti akan lakukan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni tari.

Pembagian kelompok dilakukan pada awal Siklus I kemudian digunakan selama kegiatan penelitian. Tiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa untuk dibentuk menjadi kelompok belajar. Anggota kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang heterogen.

Setelah pembagian kelompok, siswa diberikan materi tentang permainan tradisional yang sudah ditetapkan oleh peneliti yaitu, *Cublak-cublak Suweng*. Siswa diberikan kebebasan untuk mempraktikkan materi yang diberikan oleh peneliti, tetapi sesuai dengan alur yang diberikan. Siswa melakukan permainan *Cublak-cublak Suweng* dengan kelompoknya masing-masing. Sebelum permainan dilakukan, siswa menentukan si penjaga dalam permainan, dan setelah itu pemain yang lain melakukan permainan dengan memutar bola di atas punggung teman yang si penjaga. Siswa yang sudah ditetapkan menjadi si penjaga akan menebak dimana bola itu berada. Ketika si penjaga tidak bisa menebak, akan dikenai hukuman yaitu mencari gerakan atau memperagakan gerakan yang sudah diberikan oleh peneliti.

Pada Siklus II peneliti memberikan tindakan, yaitu siswa mengikuti ketentuan pada permainan tradisional yang sudah ditetapkan, yaitu *Engklek*. Siklus ini tingkat materi permainan lebih sulit dibandingkan dengan materi permainan sebelumnya. Pada materi *Engklek*, siswa harus lebih berkonsentrasi terhadap materi yang diberikan oleh peneliti, karena pada materi permainan ini siswa harus bisa menyanyikan lagu dolanan *Padangwulan*, bermain *Engklek* pada garis pola permainan, dan melakukan tepuk 1 dan tepuk 2. Sebelum melakukan permainan siswa menentukan kedua pemain yang akan bermain di garis pola permainan *Engklek*, setelah itu siswa yang lain berada dipinggir melakukan tepuk 1 dan tepuk 2 sesuai dengan pemain serta bernyanyi lagu dolanan *Padangwulan*. Siswa yang kalah akan diberi hukuman untuk membuat rangkaian gerak tari dan akan ditularkan kepada teman yang lain serta di presentasikan di depan kelas. Peneliti harus mengetahui kemampuan siswanya, peran pembelajaran berbasis permainan tradisional berpengaruh pada ATG.

### 3. Pengamatan (*Observe*)

Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, pelaksanaan pembelajaran seni tari, pelaksanaan pembelajaran yang berbasis permainan tradisional. Untuk mencatat kejadian yang tidak terdapat pada lembar observasi digunakan catatan lapangan.

#### 4. Refleksi (*Reflect*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dengan menganalisis data yang diperoleh selama observasi yaitu meliputi data dari lembar observasi dan catatan lapangan, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran seni tari. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu peneliti merumuskan perencanaan tindakan untuk Siklus berikutnya dan apabila berdasarkan refleksi ini perlu dilakukan pengulangan Siklus maka Siklus dapat diulang lagi sampai pembelajaran optimal. Dalam penelitian ini, perencanaan tindakan dilakukan dalam dua Siklus. Apabila dalam Siklus I dan Siklus II belum menunjukkan letak keberhasilan tindakan yaitu peningkatan kemampuan konsentrasi, maka tidak menutup kemungkinan penelitian dapat dilanjutkan ke Siklus berikutnya sampai terjadi peningkatan kemampuan konsentrasi.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitiannya adalah seluruh objek yang dijadikan sasaran penelitian. Populasi PTK ini adalah Anak Tunagrahita ringan SMPLB Kelas VII, VIII, dan IX di SLB Negeri 1 Sleman.

### **C. Setting Penelitian**

1. Tempat : Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Sleman, yang beralamatkan di Jalan Kaliurang km 17,5, Kecamatan Pakemgede Pakembinangun, Kabupaten Sleman, Yogyakarta
2. Waktu : 4 Maret 2014 sampai dengan 3 April 2014
3. Kolaborasi : Peneliti dan guru sebagai kolaborator.

### **D. Prosedur Penelitian**

#### **1. Siklus I**

##### **a. Perencanaan**

- 1) Mengidentifikasi masalah melalui :
  - a) Tes kemampuan siswa
  - b) Kuesioner
  - c) Aktivitas siswa
  - d) Penilaian
- 2) Mendiskusikan alternatif tindakan yang akan dilakukan dengan kolaborator.
- 3) Menyiapkan rencana pembelajaran seperti materi dan metode.
- 4) Merencanakan penelitian yang berbasis permainan tradisional.

##### **b. Implementasi Tindakan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, pada Siklus I dilakukan dengan materi permainan tradisional yaitu *Cublak-cublak Suweng*.

c. Observasi

Melihat sikap dan perilaku siswa dikelas dan aktivitas yang dilakukan siswa untuk melihat kemampuan siswa berkonsentrasi saat proses.

d. Refleksi

Memberikan motivasi kepada siswa agar terus bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

1) Mengidentifikasi masalah melalui :

- a) Hasil observasi (Pengamatan hasil Siklus I)
- b) Angket hasil pengamatan Siklus I
- c) Aktivitas siswa
- d) Penilaian

2) Mendiskusikan tindakan pada Siklus II untuk lebih meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa dengan kolaborator.

3) Menyiapkan materi yang akan dilakukan pada Siklus II.

4) Merencanakan penelitian agar pada Siklus II ini kemampuan konsentrasi siswa meningkat.

b. Implementasi Tindakan

Melakukan tindakan Siklus II untuk melakukan materi *Engklek* dengan lagu dolanan *Padang Wulan*, yang sedikit lebih sulit dengan materi Siklus I.

c. Observasi

Melihat peningkatan siswa dalam sikap dan perilaku siswa dikelas dan aktivitas yang dilakukan siswa untuk melihat kemampuan siswa berkonsentrasi saat proses pembelajaran.

d. Refleksi

Guru harus terus memberikan motivasi kepada siswa untuk terus belajar dengan metode yang menyenangkan.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Cara-cara atau teknik penelitian dalam pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu subjek dengan menggunakan seluruh anggota tubuh.

Dalam penelitian ini, penelitian mengadakan pengamatan terhadap tingkah laku siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional. Apa yang terjadi di awal sampai akhir ditulis oleh peneliti sebagai bekal dalam pengumpulan data.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari pihak yang diwawancarai.

Dalam penelitian ini, penelitian mengadakan wawancara dengan guru seni tari dan siswa perihal pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional dan juga mengenai tanggapan siswa dan semua pihak terhadap mata pelajaran seni tari.

### c. Dokumentasi

Perekaman adalah kegiatan dimana peneliti merekam atau mengabadikan atau menyimpan serta meliputi semua aktivitas yang terjadi selama proses pelaksanaan penelitian berlangsung.

Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan perekam (*record*) berupa *Handy Cam* atau kamera digital untuk merekam semua aktivitas yang berlangsung selama penelitian.

### d. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari sesuatu. Dalam hal ini, peneliti melakukan evaluasi atau tes hanya untuk materi seni tari dengan pokok bahasan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional. Tes dilaksanakan setelah pokok bahasan selesai dipelajari, dan bentuk tes adalah berupa praktek menari.

### e. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi dirinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket jenis tanda silang (x) yaitu sebuah daftar dimana responden hanya tinggal



membutuhkan tanda silang (x) pada kolom yang sesuai. Sama halnya dengan Penelitian Tindakan Kelas ini, responden terkait hanya mengisi angket dengan membubuhkan tanda silang. Adapun mengenai isi dari angket tersebut adalah semua hal yang berhubungan dengan mata pelajaran Seni Tari yang berbasis permainan tradisional.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk memudahkan pekerjaan dalam mengumpulkan data penelitian (Muhadi, 2011: 112). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah dengan melakukan pembagian selebaran angket kepada siswa kelas VII, VIII, dan IX ATG, kemudian melakukan wawancara dengan siswa dan guru Seni Tari SLB Negeri 1 Sleman, Yogyakarta yang berkaitan dengan peningkatan konsentrasi siswa ATG dalam belajar seni tari melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional di kelas VII, VIII, dan IX ATG. Wawancara dilakukan berdasarkan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan, disusun dan disesuaikan dengan sumber data yang akan menjadi pendukung dalam menentukan hasil penelitian terhadap objek yang akan menjadi dasar dilakukannya penelitian, yaitu siswa kelas VII, VIII, dan IX ATG di SLB Negeri 1 Sleman.

## **G. Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, selanjutnya peneliti akan mengolah data yang sudah ada. Adapun analisis data yang dilakukan meliputi tiga tahap:

### **1. Reduksi data**

Dalam hal ini peneliti melakukan proses seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan data dari hasil pengumpulan angket siswa serta hasil wawancara dengan guru Seni Tari SLB Negeri 1 Sleman, Yogyakarta. Peneliti memilih dan memilah data sehingga terkumpul data yang akurat sebagai dari hasil penelitian. Data dari hasil angket siswa dan wawancara diseleksi oleh peneliti berdasar fokus permasalahan yang telah ditetapkan.

### **2. Penyajian data**

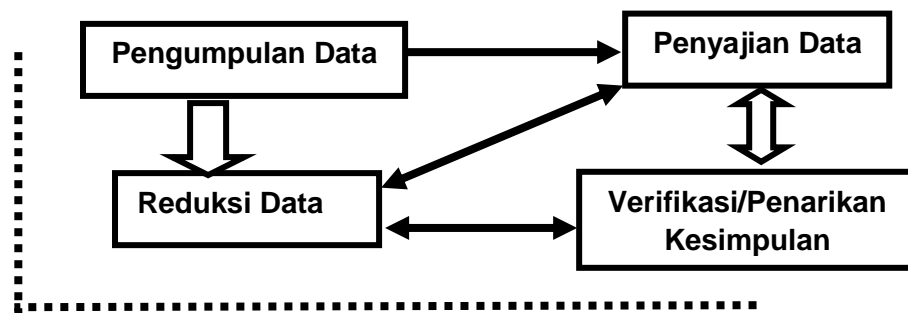
Proses selanjutnya adalah menyajikan data yang merupakan suatu rangkaian informasi dari hasil angket siswa dan wawancara yang disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi. Sajian data merupakan rangkaian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis, sehingga saat dibaca akan mudah untuk dipahami dan memungkinkan peneliti untuk dapat menganalisis lebih lanjut.

### **3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi**

Penarikan kesimpulan merupakan proses akhir dalam menganalisis hasil penelitian yang dilakukan ini. Oleh karena itu, perlu adanya penelusuran akhir sebagai langkah pemantapan seperti mengkaji kembali data yang

diperoleh, seperti data tambahan sebagai pertimbangan yang diperoleh dari dokumentasi dan hasil wawancara dengan guru Seni Tari SLB Negeri 1 Sleman, Yogyakarta.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengelolaan data adalah secara induktif, yakni data-data yang diperoleh dikumpulkan menjadi satu dan selanjutnya dideskripsikan dari hal-hal yang khusus dan terakhir didapatkan kesimpulan umum dari data-data tersebut.



Gambar 3 : Teknik Analis Data

#### H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setelah diterapkan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional, dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa ATG dalam menyelesaikan pokok bahasan ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan konsentrasi pada pembelajaran seni tari ATG dalam proses pembelajaran.

## **I. Validasi Data**

Dalam penelitian tindakan kelas ini strategi yang digunakan untuk meningkatkan validasi data, penelitian menggunakan metode triangulasi untuk reabilitas yaitu menggunakan berbagai metode pengumpulan data.

Sesuai dengan jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini agar data yang diperoleh valid peneliti menempuh :

1. Validasi Proses

Validasi ini yang dicapai dengan pengamatan pelaksanaan awal.

2. Validasi Hasil

Validasi ini yang dicapai melalui hasil dan 2 Siklus tindakan penelitian.

3. Validasi Demokrasi

Validasi ini yang dicapai melalui diskusi dengan kolaborator mengenai titik temu dalam memecahkan masalah yang dihadapi peneliti.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Siklus**

##### **1. Observasi Awal**

Observasi awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi umum sekolah dan masalah dalam pembelajaran pada objek dan subjek penelitian.

##### **a. Deskripsi Lokasi Penelitian**

SLB Negeri 1 Sleman beralamat di Jalan Kaliurang km 17.5 Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta Kode Pos 55582. Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman berdiri diatas tanah 6000 m<sup>2</sup> yang merupakan peralihan dari Sekolah Luar Biasa Panca Bakti Pakem berdasarkan :

Surat pernyataan dari Yayasan Pendidikan Sekolah Luar Biasa Panca Bakti Pakem (YPSLB) Nomor 024/SLB-Pb/P.01/2006 tanggal 28 Februari 2006 perihal kerelaan dan penyerahan Sekolah Luar Biasa Panca Bakti Pakem, Sleman menjadi sekolah Negeri.

Berita acara serah terima pengelolaan satuan kerja, personil, peralatan dan dokumen/arsip Sekolah Luar Biasa Panca Bakti Pakem dari Yayasan Sekolah Luar Biasa Pakem kepada Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 024/SLB-Pb/P.01/2006 Tanggal 4 Maret 2006 perihal status Sekolah Luar Biasa Panca Bakti Pakem berubah status Sekolah Luar Biasa Negeri.

Akta Notaris Maria Muslimatun, SH Nomor 23 Tanggal 27 juli 2006 tentang Pembubaran Yayasan Pendidikan Sekolah Luar Biasa (YPSLB) Pakem.

Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 208/Kep/2006 tentang Pendirian Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman dengan dana APBD Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Anggaran 2006 untuk pembebasan tanah dan dibangun dana APBD Tahun 2007 melalui Dana Alokasi Khusus (DASK) Dinas Pendidikan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Sleman diresmikan Tanggal 7 November 2007.

**b. Visi , Misi, dan Sarana Prasarana SLB Negeri 1 Sleman**

1) VISI

Terwujudnya anak berkebutuhan khusus yang trampil, mandiri, dan berbudi pekerti.

2) MISI

- a) Memberikan layanan pendidikan sesuai dengan kemampuan anak
- b) Meningkatkan mutu pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi anak
- c) Menanamkan disiplin terhadap warga sekolah
- d) Membiasakan anak berkebutuhan khusus untuk beribadah sesuai agama yang dianut
- e) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, aman, dan nyaman
- f) Mengembangkan bakat, minat peserta didik dalam bidang seni dan olahraga

- g) Mengupayakan system magang untuk siswa Tunarungu yang telah lulus
  - h) Meningkatkan kompetensi guru karyawan
  - i) Melatih siswa dalam kewirausahaan
  - j) Mengembangkan pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi bagi warga sekolah
  - k) Menjadikan sekolah sebagai subsentra PK dan PLK
- 3) Sarana dan Prasarana
- a) Kondisi Fisik Sekolah
    - 1. Ruang Kantor
    - 2. Ruang Belajar Mengajar
    - 3. Ruang Pendopo
    - 4. Ruang Asrama
    - 5. Ruang Penunjang
  - b) Kondisi Non-Fisik Sekolah
- Struktur Organisasi Sekolah
- 1. Komite Sekolah
    - Ngatijo Subekti, BA
  - 2. Kepala Sekolah
    - Istadi, S.Pd
  - 3. Wakil Kepala Sekolah
    - a. Wakil Kepala Kurikulum
      - Agus Widodo, S.Pd

- b. Wakil Kepala Sarana dan Prasarana

Sudirman, S.Pd

- c. Wakil Kepala Kesiswaan

Drs. Asih Tugimin

- d. Wakil Kepala Humas

Winarto, S.Pd

**c. Beberapa Masalah Pembelajaran Seni Tari di Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman**

Subyek penelitian ini berjumlah siswa 9 orang, terdiri dari 4 siswa putri dan 5 siswa putra. Kegiatan pra-penelitian terhadap kelas ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 3 Maret 2014, kegiatan berupa wawancara dan diskusi dengan guru bidang studi seni tari dan siswa mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seni tari, mengamati situasi pembelajaran yang dilakukan siswa bersama guru dan melakukan wawancara dengan siswa khususnya siswa ATG ringan kelas 7, 8 dan 9 SLB N 1 Sleman. Dari hasil wawancara dan guru bidang studi, dan wawancara dengan siswa dapat disimpulkan beberapa permasalahan pembelajaran seni tari bagi ATG, antara lain sebagai berikut.

1. Siswa ATG Ringan adalah siswa yang dalam penilaian guru bidang studi seni tari merupakan siswa dengan sebagian siswanya harus membutuhkan perhatian dan kerja keras khusus dari pendidik, karena perhatian siswa dalam pembelajaran sangat



kurang. Hal ini dibuktikan berdasarkan pernyataan guru bidang studi, “....siswa ATG dalam mengikuti pembelajaran ramai sendiri sewaktu guru menerangkan materi pelajaran, sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, ada yang mainan handphone, ngobrol sendiri, lari-lari dalam kelas, teriak-teriak, dan tidak fokus dalam pembelajaran”.

2. Dalam pembelajaran seni tari sering menggunakan metode ceramah kadang-kadang diskusi kelompok yang monoton, tanya jawab serta berorientasi pada pencapaian target nilai. Sehingga membuat belajar siswa terlihat monoton dan berdampak pada rendahnya antusias belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran.
3. Proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru (*teacher centered learning*). Aktivitas siswa lebih banyak mendengar yang disampaikan oleh guru. Sedangkan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional menekankan keaktifan dan memberikan rasa ingin tahu kepada siswa jarang diterapkan. Hal ini terjadi karena guru lebih mengharapkan agar siswa cepat bosan dengan pembelajaran seni tari.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut dan melalui proses evaluasi bersama guru bidang studi seni tari, disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran seni tari di kelas siswa

ATG memerlukan peningkatan kualitas pembelajaran. Cara yang diusulkan peneliti adalah dengan menerapkan pembelajaran yang berbasis permainan tradisional yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi.

## 2 Hasil Penilaian Kondisi Awal atau Pratindakan

Tabel 1 : Hasil Penilaian Sebelum Tindakan atau Kondisi Awal sebagai berikut :

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		A	B	C	D	E		
1.	IDR	60	60	70	60	70	320	64
2.	SMRN	70	60	60	70	70	330	66
3.	DVD	50	60	60	50	60	280	56
4.	DN	70	80	80	60	70	360	72
5.	YL	60	60	70	50	50	290	58
6.	RST	70	80	70	70	70	360	72
7.	DND	60	50	60	70	60	300	60
8.	SPT	60	60	50	70	60	300	60
9.	RHMT	70	70	70	60	60	330	66
Jumlah		570	580	590	560	570	2870	574
Rata-rata		63	64	66	62	63	318,9	63,8
Nilai Maksimal		100	100	100	100	100	500	100

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan dilakukan dengan menjumlah skor dalam tiap-tiap aspek kemudian dibagi dengan jumlah siswa yang hadir pada saat itu. Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor dan rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 318,9 dan 63,8. Skor rata-rata pada aspek A adalah 63 atau 63%; aspek B adalah 64 atau 64%; aspek C adalah 66 atau 66%; aspek D adalah 62 atau 62% dan aspek E adalah 63 atau 63%. Dengan presentase siswa yang tidak tuntas adalah 55,6% dan siswa yang tuntas adalah 44,4%. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran seni tari adalah 65. Berikut akan disajikan skor tiap aspek hasil praktek seni tari pada tahap pratindakan.

Tabel 2 : Skor Rata-rata Praktik Seni Tari Siswa Tunagrahita Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman

No	Aspek Penilaian	Keterangan	Skor Rata-Rata
1	A	Melaksanakan permainan bersama kelompok dengan baik	63 (63%)
2	B	Kerjasama dengan kelompok	64 (64%)
3	C	Komunikasi dengan siswa	66 (66%)
4	D	Penampilan di depan atau presentasi	62 (62%)
5	E	Sikap dan perilaku	63 (63%)
Jumlah Rata-rata			318,9 (63,78%)

Presentase keseluruhan siswa Tunagrahita Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri

1 Sleman :

$$1. \text{ Presentase siswa yang tidak tuntas : } p = \frac{\Sigma \text{ siswa yang tidak tuntas}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{5}{9} \times 100\% = 55,6\%$$

$$2. \text{ Presentase siswa yang tuntas : } p = \frac{\Sigma \text{ siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{4}{9} \times 100\% = 44,4\%$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan dan hasil praktik belajar seni tari yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak Tunagrahita kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal itu terlihat pada hasil praktik dan presentase ketuntasan siswa belum memenuhi KKM dan juga belum memenuhi target yang diinginkan peneliti yaitu lebih atau sama dengan 65.

## 2. Perencanaan Pelaksanaan Tindakan

Metode pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional dalam penelitian ini diterapkan dengan beberapa cara, sebagai berikut.

- a) Guru dan peneliti melakukan analisis kurikulum dan mempersiapkan materi sesuai Standar Kompetensi 1 yaitu Mampu memperagakan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* . Siklus I akan mempelajari Kompetensi Dasar 1.1 yaitu Mampu memperagakan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam bentuk

kelompok. Siklus II kedua mempelajari Kompetensi Dasar 1.2 yaitu Mampu memperagakan permainan tradisional *engklek* pada lagu dolanan *Padangwulan* dalam bentuk kelompok

- b) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tentang materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang sebelumnya dibuat oleh peneliti dilakukan oleh peneliti sendiri bersama guru bidang studi. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Sebelum digunakan untuk melaksanakan tindakan, RPP terlebih dahulu dinilai kepada tim ahli (Dosen).
- c) Persiapan lembar observasi kualitas pembelajaran siswa seperti lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
- d) Mempersiapkan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran.
- e) Menyusun pedoman wawancara untuk siswa dan guru sebelum dan sesudah penelitian. Pedoman wawancara ini mempermudah peneliti untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap kegiatan pembelajaran.
- f) Mempersiapkan tes praktek untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir Siklus, Siklus tes disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan guru yang bersangkutan. Dan tes praktek sebelum diujikan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing.

- g) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan seperti laptop, pengeras suara, alat yaitu bola, bentuk yang warna (*nametag*), *gaco*, dan pola bentuk permainan.
- h) Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung berupa kamera.

### 3. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus yang pada setiap siklusnya dilaksanakan 3X tatap muka. Sebagai observasi guna studi membantu menilai kualitas pembelajaran siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini meliputi :

#### a. Siklus I

- 1) Pengenalan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional.
- 2) Mengidentifikasi permainan dan lagu dolanan.
- 3) Pembagian kelompok dilakukan (Pembelajaran biasa yang masih menggunakan metode ceramah)
- 4) Guru, kolaborator dan peneliti memberikan materi yang akan dipelajari yaitu *Cublak-cublak Suweng*.
- 5) Diawal pembelajaran guru mengingatkan jenis penilaian yang akan dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung.

#### b. Siklus II

- 1) Pengenalan permainan *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulang*.

- 2) Pembagian kelompok pemain *Engklek* dan pemain tepuk yang akan dilakukan (Pembelajaran biasa yang masih menggunakan metode ceramah)
- 3) Guru, kolabolator dan peneliti memberikan materi yang akan dipelajarkan yaitu *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulang*.
- 4) Diawal pembelajaran guru mengingatkan jenis penilaian yang akan dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Pratindakan**

Pratindakan yang dilakukan pada hari Senin, 3 Maret 2014 belum menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional pada proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam pratindakan, guru memberikan penjelasan tentang identifikasi permainan dan lagu dolanan cara permainannya kepada siswa. Alat yang digunakan pada permainan materi *Cublak-cublak Suweng* yaitu bola kecil sebagai pengganti batu, kemudian guru meminta siswa secara bersama-sama mencoba menggunakan alat yang sudah disiapkan di atas punggung temannya.

Berdasarkan pratindakan yang dilakukan, pembelajaran yang berlangsung masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Siswa sudah mengeluh duluan dan enggan belajar dengan materi yang diajarkan, sesekali siswa justru malas dan tidak memperhatikan. Hal tersebut terlihat dari gambar 4 berikut pada halaman 55.





Gambar 4 : Siswa terlihat malas dan tidak memperhatikan  
(Foto : Fitri, 2014)

Guru menyuruh siswa untuk mencoba menggunakan alat bola untuk dicpraktikan sesuai dengan alur permainan *Cublak-cublak Suweng*, hasilnya banyak siswa yang berusaha untuk mencoba menggunakan alat bola kecil meski sebagian siswa masih ribut untuk melakukannya. Pada saat siswa disuruh untuk mencoba menggunakan alat bola kecil, siswa terlihat malas, ribut dan melakukan gerak dengan asal-asalan saja, kondisi tersebut bisa dilihat pada gambar 5 pada halaman 57.



Gambar 5 : Siswa mencoba alat yaitu bola kecil untuk diputar

(Foto : Fitri, 2014)

## 2. Pelaksanaan Siklus I

### a. Perencanaan Penelitian Tindakan

Pada Siklus pertama fokus penelitian adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana yang dikembangkan dalam penelitian tindakan kelas. Alokasi waktu pembelajaran seni tari di kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman adalah dua kali tatap muka yaitu 3 x 40 menit dalam satu minggu.

Proses perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

- 1) Guru dan peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional yaitu kompetensi dasar 1.1 Mampu memperagakan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam bentuk kelompok. Pada pertemuan pertama materi yang akan dipelajari adalah Identifikasi permainan, identifikasi lagu dolanan dan alur permainan.

- 2) Peneliti menyiapkan RPP yang akan digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran dengan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada guru bidang studi dan dinilai ke tim ahli, baik untuk RPP Siklus I maupun RPP Siklus II.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati kualitas pembelajaran siswa, terdiri dari lembar observasi aktivitas belajar siswa.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan tes praktek untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir Siklus, Siklus tes disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan guru yang bersangkutan. Dan tes sebelum diujikan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing.
- 6) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan laptop, pengeras suara, dan alat-alat pembelajaran.
- 7) Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung berupa kamera.

## **b. Implementasi Tindakan**

### **1) Pertemuan Pertama**



Gambar 6 : Siklus I, Apersepsi. (Foto : Fitri, 2014)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 Maret 2014 pada pukul 11.00-12.20 WIB, istirahat 5 menit disela-sela pelajaran praktik. Setelah bel pelajaran seni tari dimulai Guru bidang studi bersama peneliti dan guru masuk kelas. Guru bidang studi membuka pelajaran dan memberitahukan untuk segera pindah keruang praktik. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 7 : Siklus I, memberikan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.

(Foto : Fitri, 2014)

Guru bidang studi menyerahkan waktu pembelajaran kepada peneliti untuk dapat memulai pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Guru memulai pembelajaran dengan mengabsen siswa terlebih dahulu dilanjutkan pengenalan pembelajaran berbasis permainan tradisional kepada siswa dan strategi pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan pertama, yaitu identifikasi permainan, indentifikasi lagu dolanan dan alur permainan.



Gambar 8 : Siklus I, mengidentifikasi permainan dan lagu.  
(Foto : Fitri, 2014)

Dalam mengidentifikasi permainan, peneliti menyampaikan pada siswa permainan yang diberikan yaitu *Cublak-cublak Suweng* dan *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*. Pada pertemuan ini juga peneliti memberikan materi lagu dan alur permainan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan yang berbasis permainan tradisional.

Setelah selesai memberikan materi, peneliti memberikan pesan kepada siswa agar belajar materi yang telah disampaikan pada hari ini. Untuk minggu depan peneliti sudah masuk untuk mengajar materi permainan pertama yaitu *Cublak-cublak Suweng*. Guru membuat kesimpulan bersama siswa dari materi yang sudah dipelajari, dan guru berpesan kepada siswa untuk mengingatkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua yang seharusnya dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2014 diundur satu minggu karena siswa mewakili sekolah untuk mengikuti kegiatan PORSENI, sehingga pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 17 Maret 2014 pada pukul 12.00-13.20 WIB, istirahat 5 menit disela-sela pembelajaran praktik.



Gambar 9 : Siklus I, Materi *Cublak-cublak Suweng*.  
(Foto : Fitri, 2014)

Guru dan peneliti masuk kelas setelah bel jam pelajaran seni tari dimulai. Guru masuk kelas dan menyapa siswa. Guru membuka pelajaran kemudian menyiapkan media yang akan digunakan berupa laptop. Sambil menyiapkan, Guru membuka pelajaran dan mengabsen siswa. Pada pertemuan kedua masuk pada permainan tradisional *Cublak-cublak suweng* ada 3 siswa yang tidak hadir yaitu Dnd (I), Spt (S), dan Rhmt (S).





Gambar 10 : Siklus I, *Nametag* untuk menunjang pembelajaran berbasis permainan Tradisional. (Foto : Fitri, 2014)

Setelah selesai presensi, sesuai dengan pesan guru dengan tugas belajar materi pertemuan sebelumnya, peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa sesuai materi yang sudah diberikan untuk mengingat-ingat materi. Setelah itu peneliti membagikan *nametag* yang berwarna hijau dan merah yang berbentuk persegi panjang dan bentuk lingkaran untuk dipasang dibaju siswa, dengan ketentuan yang lingkaran berwarna merah dibagian atas sebelah kanan dan persegi panjang berwarna hijau dibagian bawah sebelah kiri. *nametag* ini digunakan untuk mempermudah siswa untuk melakukan gerak menentukan level dan arah gerak. Anak Tunagrahita masih sangat sulit untuk membedakan arah kanan dan kiri dan level atas dan bawah. Setelah membagikan *nametag* siswa dibagi beberapa kelompok, karena pada pertemuan kedua ini tidak hanya anak Tunagrahita saja, tetapi anak Tunarungu mengikuti pelajaran seni tari. Anak Tunarungu banyak yang ingin mengikuti pembelajaran



seni tari, tetapi disini peneliti tetap memfokuskan penelitian pada anak Tunagrahita saja.



Gambar 11 : Siklus I, Pembagian kelompok. (Foto : Fitri, 2014)

Peneliti membagi ketiga kelompok kecil untuk memulai permainan, peneliti menjelaskan bagaimana alur permainan dengan lebih detail karena pada pertemuan sebelumnya peneliti sudah menjelaskan alur permainan. Siswa pada tiap-tiap kelompok memperhatikan, walaupun peneliti harus dengan sabar mengkondisikan siswa yang ingin diperhatikan.



Gambar 12 : Siklus I, pemberian materi dengan menggunakan Metode Imitasi Gerak. (Foto : Fitri, 2014)

Peneliti menjelaskan dengan memberikan contoh bagaimana sikap pemain yang jaga pada permainan *Cublak-cublak Suweng*, setelah itu peneliti memerintahkan siswa untuk menyanyikan lagu *Cublak-cublak Suweng* terlebih dahulu, ada yang sudah hafal dan ada pula yang belum, tetapi kebanyakan siswa sudah hafal karena sudah diajarkan materi lagu dolanan pada pelajaran Bahasa Jawa.



Gambar 13 : Siklus I, mempraktikkan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*. (Foto : Fitri, 2014)

Permainan dimulai, semua siswa melakukan permainan *Cublak-cublak Suweng* dibarengi dengan menyanyi dengan keras. Awalnya siswa masih malu-malu untuk melakukan permainan, dan siswa masih bingung cara bagaimana menghentikan permainan bola itu berhenti di mana, walaupun peneliti sudah memberikan penjelasan bahwa bola bisa jatuh di mana saja. Siswa masih takut karena bola itu akan ditebak oleh si penjaga, karena bila bola itu tertebak oleh sang penjaga orang yang memegang bola akan mendapatkan hukuman yaitu mencari gerak untuk dilatih kepada teman-teman sekelompoknya, dan dipresentasikan di depan teman-temannya dengan kompak. Sama dengan si penjaga yang tidak bisa menebak atau tebakan salah sang penjaga akan menerima hukuman yang sama dengan yang tertebak bolanya.



Gambar 14 : Siklus I, mencari gerak atau kreatifitas gerak.  
(Foto : Fitri, 2014)

Setelah mencari gerak yang tidak terlalu susah, setiap kelompok mempresentasikan gerak tiap-tiap kelompoknya. Peneliti meminta pada tiap-tiap kelompok untuk siap memperagakan gerak yang sudah dipresentasikan ketika peneliti menunjuk kelompok secara acak dan cepat, kemudian satu kelompok itu memperagakkan dengan kompak. Agar siswa tetap fokus pada kelompoknya masing-masing dan memperhatikan kelompok lain yang sedang bergerak, jadi tiap-tiap kelompok harus siap sehingga tiap-tiap anak harus berkonsentrasi untuk melakukan gerak yang sudah disepakati dengan kelompoknya.

Setelah anak berkreasi dengan mencari dan merangkai gerak sendiri, peneliti memberikan materi gerak level bawah dengan posisi duduk dan arah yang berbeda saat melakukan gerak. Ada 3 gerakan yang diberikan dengan level dan arah yang berbeda dalam memperagakan gerak tersebut dengan bantuan *nametag* yang sudah

diberikan dan sudah terpasang dibaju siswa masing-masing untuk membantu mereka untuk bergerak.



Gambar 15 : Siklus I, melakukan gerak pertama mengenal level dan tepuk. (Foto : Fitri, 2014)

Gerak pertama, tepuk kearah kanan dan kiri, dengan posisi level duduk dan setengah duduk. Jadi, *nametag* yang berbentuk lingkaran berbentuk lingkaran dan berwarna merah posisi awal untuk bergerak sebelah kanan atas, sedangkan *nametag* yang berbentuk persegi panjang dan berwarna hijau posisi awal untuk bergerak itu dimulai sebelah kiri bawah, sama dengan posisi *nametag* yang terpasang pada baju mereka masing-masing.



Gambar 16 : Siklus I, melakukan gerak kedua mengenal arah hadap.  
(Foto : Fitri, 2014)

Gerak kedua, berhadap-hadapan kanan dan kiri dengan posisi tangan yang satu di depan dan yang satu dibelakang, badan setengah membungkuk, dan memainkan jari-jemari menimbulkan sebuah bunyi. *Nametag* yang berbentuk lingkaran berbentuk lingkaran dan berwarna merah posisi awal untuk bergerak kearah kanan terlebih dahulu, *nametag* yang berbentuk persegi panjang dan berwarna hijau posisi awal untuk bergerak kesebelah kiri terlebih dahulu, sama dengan posisi *nametag* yang terpasang pada baju mereka masing-masing.



Gambar 17 : Siklus I, melakukan gerak ketiga dengan posisi duduk dan setengah duduk. (Foto : Fitri, 2014)

Gerak ketiga, kedua tangan membuka ke samping dengan posisi level duduk dan setengah duduk, dengan posisi jari tangan *Ngruji* istilah posisi jari tangan. *Nametag* masih tetap digunakan, *nametag* yang berbentuk lingkaran berbentuk lingkaran dan berwarna merah posisi awal memulai untuk bergerak dengan posisi setengah duduk berada diatas, *nametag* yang berbentuk persegi panjang dan berwarna hijau posisi awal untuk bergerak dengan posisi duduk berada dibawah. Semua gerakan dari gerak pertama, gerak kedua, dan gerak ketiga dilakukan dengan pola lantai selang-seling pada setiap warna *nametag* yaitu merah, hijau, merah, hijau, ..., ..., ... dan selanjutnya. Gerakan ini diringi musik *Cublak-cublak Suweng*, tetapi walaupun diiringi musik anak-anak tetap bergerak sambil menyanyikan lagu *Cublak-cublak Suweng*. Peneliti



memberikan gerakan tersebut dengan metode imitasi gerak, sehingga siswa menirukan peneliti pada saat melakukan gerak.

Pada pertemuan kedua ini siswa mulai melatih motorik dengan bergerak dan melatih mengucapkan kata dengan jelas dengan bernyanyi bersama dengan teman-teman yang lain yaitu anak Tunagrahita dan Tunarungu membaur menjadi satu. Disini anak Tunarungu sebagai teman untuk bermain dan menambah semangat anak Tunagrahita belajar seni tari melatih motorik untuk meningkatkan konsentrasi. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua selesai pada pukul 13.20, dan peneliti memberikan motivasi dan pesan bahwa pertemuan selanjutnya akan melakukan penilaian pada materi *Cublak-cublak Suweng*. Pertemuan kedua diakhiri dengan doa dan salam.

### 3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 20 Maret 2014 pada pukul 11.00-12.20 WIB, istirahat 5 menit di sela-sela pelajaran praktik. Peneliti menyapa dan presensi anak-anak sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu, Peneliti menyiapkan lembar penilaian dan media untuk penilaian pada pertemuan ketiga.





Gambar 18 : Siklus I, penilaian yang dilakukan guru, kolaborator dan peneliti. (Foto : Fitri, 2014)

Pada pertemuan ketiga yang mengikuti pembelajaran hanya anak Tunagrahita saja, sehingga peneliti lebih mudah untuk melakukan penilaian. Siswa membagi kelompoknya menjadi dua kelompok dan tiap-tiap kelompok dengan cara *hompimpa* untuk menentukan siapa yang kalah dialah yang menjadi penjaga. Kedua kelompok tersebut melakukan permainan *Cublak-cublak Suweng* bersama-sama dengan panduan peneliti. Semua anak bernyanyi dan melakukan alur permainan.



Gambar 19 : Siklus I, melakukan alur permainan sampai hukuman tiap kelompok. (Foto : Fitri, 2014)

Penilai dimulai dengan melihat bagaimana tiap-tiap anak melakukan alur dan ketentuan permainan. Penilaian dengan melihat kreatifitas anak mencari gerak, merangkai gerak, dan menularkan gerak yang diperoleh kepada temannya, walaupun gerakan yang diciptakan itu gerak yang sederhana dan gerak yang pernah mereka liat. Penilaian selanjutnya, dengan melihat bagaimana anak tersebut melakukan ketiga gerakan yang sudah diberikan oleh peneliti sesuai dengan gerak level dan arah gerak sesuai ketentuan.

Setalah melakukan penilaian, peneliti memberikan evaluasi penilaian yang telah dilakukan oleh semua siswa. Pada akhir pertemuan, peneliti memberikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya yaitu materi *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*. Seperti biasa pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam.

### **C. Hasil Tindakan**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni tari dengan menerapkan berbasis permainan pada ATG kepada Siklus I selesai dilaksanakan. Secara keseluruhan oleh peneliti bersama guru bidang studi telah dilakukan sesuai prosedur yang disusun sebelumnya, guru menempatkan dirinya sebagai kolabrator yaitu telah memberikan sebagian besar waktu untuk siswa bekerja dalam kelompok. Siswa dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok dengan pengarahan peneliti. Penjelasan materi oleh peneliti telah dipersiapkan baik. Secara keseluruhan peneliti telah mampu menerapkan pembelajaran seni tari untuk anak Tunagrahita berbasis permainan tradisional, hanya saja masih ada anak masih harus terus diberikan perlakuan perhatian untuk tetap berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan observasi dilakukan oleh guru dan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ditujukan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi.

# **1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.**

Tabel 3 : Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.

Komponen	Hasil Pengamatan
Saling Ketergantungan	Dalam kelompok, siswa sudah mulai menunjukkan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada kelompok. Siswa saling berkerjasama untuk menyelesaikan permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> sesuai ketentuan. Meskipun sikap saling ketergantungan yang positif belum maksimal
Tanggungjawab perorangan	Pembelajaran berkelompok sudah cukup memberikan keterlibatan tiap individu dalam kelompok. Siswa mulai terpacu untuk menyelesaikan permainan dan tanggung jawabnya sebagai bagian dari kelompoknya. Pembelajaran masih terkesan ramai dan siswapun masih ada yang teriak-teriak namun tugas dapat terselesaikan dengan baik oleh siswa hanya saja dalam menyelesaikan permainan siswa masih menunggu kelompok yang lain.
Komunikasi antar anggota	Siswa masih tampak malu-malu melakukan gerak yang diberikan oleh temannya sendiri yang mendapatkan hukuman. Namun siswa dalam

	kelompok sudah menunjukkan bagaimana cara berkomunikasi yang baik.
Evaluasi proses pembelajaran	<p>Dari materi yang sudah diberikan peneliti, dari masing-masing kelompok. Peneliti dapat melihat hasil kerja kelompok dari penyelesaian permainan, mencari gerak dan hasil presentasi rangkaian gerak dari tiap kelompok. Siswa juga memberikan evaluasi dari hasil penilaian antar kelompok sehingga antara kelompok yang satu dengan siswa yang lain saling memberikan penilaian kelompok mana yang kompak dalam melakukan gerakan yang ditampilkan. Hasil evaluasi proses kelompok belum semuanya menunjukkan keberhasilan yang baik. Masih banyak kekurangan yang terdapat di saat pembelajaran.</p>

## 2. Penilaian Sikap dan Perilaku Siswa Secara Umum di dalam Kelas

Tabel 4 : Penilaian Sikap dan Perilaku.

Subjek Penelitian	Penilaian Sikap dan Perilaku	Evaluasi
Siswa ATG Ringan Kelas 7, 8 dan 9 SLB N 1 Sleman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Banyak bicara</li> <li>2. Tidak fokus saat guru mengajar memberikan materi</li> <li>3. Pemalu</li> <li>4. Pendiam</li> <li>5. Tidak mau bergaul dengan teman yang lain</li> <li>6. Berlari-lari didalam kelas saat proses pembelajaran</li> <li>7. Teriak-teriak didalam kelas saat proses pembelajaran</li> <li>8. Berbicara terbata-bata atau tidak jelas</li> <li>9. Gaduh dikelas</li> <li>10. Bermain sendiri</li> <li>11. Tertarik dengan barang</li> </ol>	<p>Dengan sikap dan perilaku siswa di dalam kelas seorang guru harus sabar dalam mengkondisikan keadaan siswa dikelas.</p> <p>Semua harus diperlakukan dengan baik, sehingga siswa bisa nyaman dalam mengikuti pembelajaran.</p> <p>Dengan sikap spontanitas n reflek seorang siswa, seorang guru harus sangat memperhatikan media dan alat pada saat proses pembelajaran berlangsung.</p> <p>Menggunakan alat-alat yang tidak membahayakan siswa. Menarik perhatian</p>

	<p>yang baru dilihatnya</p> <p>(rasa ingin tahu), Gerak</p> <p>reflek dan spontanitas</p> <p>12. Selalu ingin diperhatikan</p>	<p>siswa agar siswa bisa</p> <p>tertarik dan focus untuk</p> <p>mengikuti pembelajaran.</p> <p>Dan diberikan hadiah untuk</p> <p>mereka yang berhasil</p> <p>mengikuti pembelajaran</p> <p>dengan baik. Mendapatkan</p> <p>pujian ataupun reward yang</p> <p>bisa membuat siswa</p> <p>tersebut bersemangat.</p>
--	--	--

Dari hasil penilaian yang ada di atas, menunjukan sikap dan perilaku siswa pada saat proses pembelajaran seni tari masih perlu diperbaiki, ketika anak melakukan materi permainan yang diberikan oleh peneliti.

### 3. Hasil Catatan Siklus I

Tabel 5 : Hasil catatan harian peneliti pada Siklus I sebagai berikut.

TABEL CATATAN SIKLUS I				
No	Pelaksanaan	Materi	Hasil Penelitian	Evaluasi
1.	4Maret 2014	Pengenalan, pengambilan data identitas siswa dan pertanyaan mendasar tentang pembelajaran seni tari di SLB Negeri 1 Sleman.	Mendapatkan identitas siswa sejumlah 9 (sembilan) anak Tunagrahita, Anak masih merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa mengikuti pembelajaran di kelas.	Pertanyaan yang diberikan oleh siswa jangan terlalu sulit karena Tunagrahita susah untuk memberikan tanggapan yang berupa alasan, siswa Tunagrahita untuk menulis kebanyakan tidak lengkap atau penulisannya huruf kurang lengkap. Siswa saat



		<p>Identifikasi permainan tradisional, Identifikasi lagu dolanan, dan pengenalan alur permainan.</p>	<p>Siswa Tunagrahita mengetahui permainan tradisional, tetapi mereka tidak mengetahui alur permainan. Bisa menyanyikan lagu dolanan walaupun mereka tidak hafal. Permainan yang dipilih yaitu “<i>Cublak-cublak Suweng dan Padangwulan</i>”.</p>	<p>pembelajaran dikelas seperti biasa mereka lakukan merasa bosan.</p> <p>Pada saat memberikan alur permainan harus detail karena mereka sangat susah untuk memahami istilah dalam permainan yang dilakukan dan lagu dolanan ditulis di papan tulis agar mereka bisa membaca dan menghafalkannya.</p>
2.	17 Maret 2014	<p>“<i>Cublak-cublak Suweng</i>”</p>	<p>Siswa bisa mengikuti alur permainan, walaupun memerlukan waktu yang banyak dan penjelasan yang detail. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan, <i>respond</i> dan gerak <i>spontanitas</i> siswa kadang membahayakan siswa lainnya. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran ini, karena mereka bisa melakukan bersama teman-temannya yang lain secara berkelompok. Mereka bisa</p>	<p>Peneliti harus memberikan materi yang sangat detail sehingga siswa mampu mengerti istilah dalam permainan.</p>

			<p>bergerak mengikuti level, bernyanyi sesuai dengan ritme lagu, bermain, berkreatifitas mencari gerak, dan berkonsentrasi untuk mengikuti alur permainan. Peneliti memberikan <i>reward</i> atau hadiah kepada siswa yang berhasil memimpin teman-temannya untuk merangkai gerakan.</p> <p>Peneliti menggunakan alat dan media pembelajaran yang tidak membahayakan siswa, sehingga peneliti mengubah alat yang biasa menggunakan batu diganti dengan bola kecil.</p> <p>Peneliti menggunakan bentuk dan warna di tempel pada baju siswa untuk mempermudah siswa mengetahui arah gerak dan level gerak.</p>	
3.	20 Maret 2014	Test materi “ <i>Cublak-cublak Suweng</i> ”.	<p>Peneliti harus bisa mengendalikan siswa yang sangat aktif berlari-lari, teriak-teriak di dalam kelas.</p>	<p>Pemberian motivasi kepada anak agar selalu termotivasi dan semangat mengikuti pembelajaran.</p>

#### 4. HASIL PENILAIAN SIKLUS I

Tabel 6 : Penilaian Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		A	B	C	D	E		
1.	IDR	70	60	70	60	70	330	66
2.	SMRN	70	80	60	70	70	350	70
3.	DVD	70	70	70	70	60	340	68
4.	DN	70	80	80	70	70	370	74
5.	YL	60	60	70	70	70	330	66
6.	RST	70	80	70	70	70	360	72
7.	DND	60	60	70	70	60	320	64
8.	SPT	70	60	70	70	60	330	66
9.	RHMT	70	70	70	60	60	330	66
Jumlah		610	620	630	610	590	3060	612
Rata-rata		67,8	68,9	70	67,8	65,6	340	68
Nilai Maksimal		100	100	100	100	100	500	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata skor dan nilai secara keseluruhan adalah 340 dan 68. Skor dan nilai rata-rata tersebut

menandakan mengalami peningkatan 21,1 dan 4,2 dari yang sebelumnya 319,8 dan 63,8. Skor rata-rata aspek A adalah 63 atau mengalami peningkatan sebesar 4,8. Aspek B adalah 64 atau mengalami peningkatan sebesar 4,9. aspek C adalah 66 atau mengalami peningkatan sebesar 4,0. Aspek D adalah 62 atau mengalami peningkatan sebesar 5,8 dan aspek E adalah 63 atau mengalami peningkatan sebesar 2,6. Dengan presentase siswa tidak lulus adalah 11,1% dan siswa yang lulus adalah 88,9%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus I memberikan dampak positif terhadap kemampuan konsentrasi pelajaran seni tari. Akan tetapi, peningkatan tersebut masih belum memenuhi KKM dan juga belum memenuhi target yang diinginkan peneliti, yaitu lebih atau sama dengan 65. Oleh karena itu, dalam tindakan Siklus I ini harus masih diadakan upaya lagi pada tindakan Siklus II.

Berikut akan disajikan peningkatan skor tiap-tiap aspek praktik pratindakan dan Siklus I.

Tabel 7 : Peningkatan Skor Rata-rata Pratik Seni Tari Siswa Tunagrahita Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman

No	Aspek Penilaian	Skor rata-rata Pratindakan	Skor Rata-rata Siklus I	Peningkatan
1	A	63 (63%)	67,8 (67,8%)	4,8 (4,8%)
2	B	64 (64%)	68,9 (68,9%)	4,9 (4,9%)
3	C	66 (66%)	70 (70%)	4,0 (4,0%)
4	D	62 (62%)	67,8 (67,8%)	5,8 (5,8%)
5	E	63 (63%)	65,6 (65,6%)	2,6 (2,6%)
Jumlah Rata-rata		318,9 (63,78%)	340 (68%)	21,1 (4,22%)

Presentase keseluruhan siswa Tunagrahita Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman :

$$1. \text{ Presentase siswa yang tidak tuntas : } p = \frac{\sum \text{siswa yang tidak tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{1}{9} \times 100\% = 11,1\%$$

$$2. \text{ Presentase siswa yang tuntas : } p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{8}{9} \times 100\% = 88,9\%$$

## **5. Kendala**

Pembelajaran yang dilakukan pada Siklus I selama dua kali pertemuan menemui beberapa masalah. Beberapa masalah yang dialami selama pembelajaran seni tari dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional adalah sebagai berikut.

- a. Motivasi belajar siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat ketika diberi kesempatan untuk bergerak maju kedepan siswa harus ditunjuk oleh guru atau peneliti.
- b. Keterbatasan ruang karena dengan ruang kelas yang terbatas tidak mendukung pembelajaran terutama jangkauan antar kelompok terlalu dekat sehingga siswa tidak dapat bergerak dengan leluasa bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan suatu permainan.
- c. Siswa masih sedikit susah untuk memfokuskan pikirannya, masih ada siswa yang berlari-lari dikelas, masih terdapat siswa yang teriak-teriak di dalam kelas, sehingga peneliti harus mengkondisikan kelas dengan baik. Perlu adanya kesabaran untuk memperlakukan anak Tunagrahita yang selalu ingin diperhatikan.

#### **d. Refleksi**

Melihat hasil yang diperoleh selama tindakan Siklus I, selanjutnya peneliti bersama guru melakukan refleksi. Refleksi dilakukan berdasarkan data-data yang didapat, baik dari lembar observasi kualitas pembelajaran siswa, catatan lapangan, angket, dan wawancara dengan guru dan siswa setelah tindakan. Refleksi ini dilakukan dengan cara mengevaluasi hasil tindakan pembelajaran seni tari selama menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional Siklus I.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I diperoleh data bahwa terdapat peningkatan pada siswa saat bergerak mampu mengontrol gerak dan siswa mampu bergaul dengan teman yang lainnya, siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran seni tari dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Meskipun dalam pelaksanaannya, timbul beberapa masalah yang perlu diperhatikan dan segera dicari solusinya. Masalah yang timbul mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran seni tari sehingga kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan yang sudah direncanakan.

Peneliti bersama guru bidang studi seni tari mencari solusi dan melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya. Tindakan perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a) Memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar dengan memberi penghargaan kepada siswa berupa poin atau reward.

- b) Mengajak siswa belajar ditempat yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih leluasa dan nyaman, yaitu merencanakan pelaksanaan pembelajaran di luar kelas misalnya pendopo sekolah.
- c) Menjelaskan pembelajaran pembelajaran berbasis permainan tradisional agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran dan mudah melaksanakan.
- d) Mempersiapkan teknis pelaksanaan pembelajaran lebih matang.

## **2. Pelaksanaan Siklus kedua**

### **a. Rencana terevisi**

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran pada Siklus I, peningkatan kualitas pembelajaran yang dicapai belum terlihat optimal. Oleh karena itu, ditetapkan rencana terevisi untuk memperbaiki pembelajaran pada Siklus II. Secara prosedural pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II mengikuti pola yang sama pada Siklus I. Perencanaan yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar 1.2, yaitu Mampu memperagakan permainan tradisional *Engklek* pada lagu dolanan *Padangwulan* dalam bentuk kelompok. Pada pertemuan pertama, masih menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional materi permainan *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*. Pertemuan kedua melakukan alur permainan dan



memberikan penjelasan media dan alat yang digunakan dalam permainan *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*. Pertemuan ketiga pengambilan penilaian materi *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*

- 2) Menyempurnakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya dibuat oleh peneliti bersama guru bidang studi. Sebelumnya digunakan untuk melakukan tindakan. RPP telah dinilai terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi kualitas pembelajaran siswa yang terdiri dari lembar observasi aktivitas belajar siswa.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi kriteria keberhasilan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan lembar observasi kriteria keberhasilan melatih motorik anak untuk meningkatkan konsentrasi.
- 5) Mempersiapkan tes untuk siswa yaitu tes praktik yang akan diberikan pada akhir Siklus, Siklus tes disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan guru yang bersangkutan. Sebelum diujikan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing.
- 6) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan seperti media pembelajaran berupa laptop dan alat peraga pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

- 7) Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung berupa kamera.

## **b. Implementasi Tindakan**

- 1) Pertemuan pertama



Gambar 20 : Siklus II, persiapan dan pengenalan alat yang digunakan. (Foto : Fitri, 2014)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 27 Maret 2014 pukul 11.00-12.20 WIB, istirahat 5 menit disela-sela pembelajaran praktik. Guru dan peneliti masuk kelas dengan menyapa siswa. Kemudian peneliti membuka pelajaran. Sesuai dengan kesepakatan pertemuan minggu lalu, pada pertemuan hari ini melanjutkan materi selanjutnya yaitu materi *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*, materi yang kedua ini sedikit lebih sulit dari pada materi yang sebelumnya yaitu *Cublek-Cublek Suweng*, karena pada materi yang kedua ini memerlukan keseimbangan tubuh, kekuatan tubuh, konsentrasi yang baik dalam melempar gaco,

berlatih macam tepuk (melatih motorik), dan disertai dengan bernyanyi.

Pada permainan ini alat yang digunakan yaitu garis pola permainan *Engklek*, *nametag* yang berbentuk lingkaran berwarna merah dan bentuk persegi panjang berwarna hijau dan *Gaco* untuk setiap pemain.



Gambar 21 : Siklus II, melakukan permainan *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*.

Permainan ini yang bermain ditengah untuk melakukan permainan di garis pola itu ada 2 pemain, yang lainnya disamping untuk melakukan macam tepuk sesuai nomer pemain 1 atau pemain 2, pemain 1 dan pemain 2 ditentukan dengan cara kedua siswa yang akan main *pingsut* atau *suit* yang menang menjadi nomer pemain 1 dan yang kalah menjadi nomer pemain 2.

Macam tepuk tangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 22 : Siklus II, tepuk 1.

#### 1. Tepuk 1

Tepuk 1x didepan dada, mengarah ke arah kanan dan ke kiri, dilakukan dengan selang seling sesuai dengan *nametag* yang siswa pakai. *Nametag* yang berbentuk lingkaran berwarna merah tepuk mengarah ke kanan terlebih dahulu dan bentuk persegi panjang berwarna hijau tepuk mengarah ke kiri terlebih dahulu.



Gambar 23 : Siklus II, tepuk 2.

## 2. Tepuk 2

Tepuk 1x didepan dada, mengarah ke arah kanan dan ke kiri, dilakukan dengan selang seling sesuai dengan *nametag* yang siswa pakai. *Nametag* yang berbentuk lingkaran berwarna merah tepuk mengarah ke kanan terlebih dahulu dan bentuk persegi panjang berwarna hijau tepuk mengarah ke kiri terlebih dahulu, dan ditambahkan kedua tangan diarahkan ke sisi samping tangan masing-masing siswa.



Gambar 24 : Siklus II, pemain pertama melakukan permainan *Engklek*. ( Foto : Fitri, 2014)

Jadi, ketika pemain 1 melakukan permainannya jalan diatas garis pola permainan, siswa yang lainnya melakukan tepuk 1 dan jika pemain 2 melakukan permainan diatas garis pola permainan melakukan tepuk 2. Selama permainan siswa tetap menyanyikan lagu dolanan *Padangwulan*, walaupun musiknya diputar . Siswa yang lainnya yang tidak main menyemangati pemain dengan bertepuk tangan dan bernyanyi, dan harus tetap berkonsentrasi untuk melihat siapa yang main dalam garis pola permainan.



Gambar 25 : Siklus II, hukuman untuk kelompok yang kalah.  
( Foto : Fitri, 2014)

Siswa yang menang akan mendapatkan sorakan kegembiraan dari teman-temannya dan yang kalah mendapatkan hukuman menari ditengah-tengah lingkaran temannya. Setelah selesai melakukan permainan, peneliti memberikan motivasi dan evaluasi pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran berakhir dengan berdoa da salam.

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 4 April 2014 pukul 11.00-12.20 WIB, istirahat 5 menit disela-sela pembelajaran praktik. Guru dan peneliti masuk kelas dengan menyapa siswa. Kemudian peneliti membuka pelajaran dan mengabsen siswa.



Gambar 26 : Siklus II, pergantian pemain untuk semua siswa bisa bermain. (Foto : Fitri, 2014)

Selanjutnya masuk pada materi, siswa secara bergantian untuk bermain sebagai pemain di garis pola permainan *Engklek*. Semua siswa pernah merasakan menjadi pemain dan pendukung, sehingga semua siswa mampu melakukan permainan *Engklek* dan melakukan macam tepuk.





Gambar 27 : Siklus II, hukuman bagi pemain yang kalah.  
(Foto : Fitri, 2014)

Sebelum pemain melakukan permainan, pemain melakukan suit untuk menentukan sebagai pemain pertama dan pemain kedua. Sesuai dengan kesepakatan pemain yang kalah akan memimpin temannya untuk bergerak dan dipresentasikan di depan kelas



Gambar 28 : Siklus II, menutup proses pembelajaran.  
(Foto : Fitri, 2014)

Pada akhir jam pelajaran peneliti memberikan pesan agar selalu belajar dan meningkatkan apa yang telah mereka terima materi hari ini, dan membuat kesepakatan pada pertemuan selanjutnya yaitu pengambilan nilai. Setelah itu peneliti dan guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

### 3) Pertemuan ketiga

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 7 April 2014 pukul 12.00-13.20 WIB, istirahat 5 menit disela-sela pembelajaran praktik. Guru dan peneliti masuk kelas dengan menyapa siswa. Seperti pada kesepakatan pertemuan sebelumnya peneliti dan guru melakukan penilaian terhadap materi yang kedua yaitu materi *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*.



Gambar 29 : Siklus II, evaluasi. (Foto : Fitri, 2014)

Setelah semua siswa melakukan permainan, guru dan peneliti memberikan evaluasi dalam pembelajaran pada materi yang kedua. Peneliti memberikan penghargaan berupa reward atau hadiah berupa minuman susu yang bernutrisi untuk pertumbuhan dan peneliti memberikan apresiasi kepada semua siswanya karena pada materi permainan yang kedua yang sedikit lebih sulit dari materi permainan sebelumnya mereka pun mampu melakukan dengan baik.

#### c. Hasil Tindakan Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional pada Siklus II merupakan upaya perbaikan dari pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I. Masalah yang dihadapi pada Siklus I dapat diminimalisir pada Siklus II, perencanaan peneliti lebih matang dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Perbedaan Siklus I dan Siklus II yaitu materi yang diajarkan, pada Siklus II materi yang diberikan lebih sulit dibandingkan dengan Siklus sebelumnya. Pada Siklus I materi yang diberikan *Cublak-cublak Suweng*, siswa harus

berkonsentrasi pada bernyanyi, memainkan batu yang diputar di atas punggung si penjaga untuk ditebak. Sedangkan di Siklus II, *Padangwulan* siswa harus berkonsentrasi untuk bernyanyi, melakukan tepuk 1 dan tepuk 2, dan pemain harus fokus pada garis pola permainan untuk menjaga keseimbangan tubuhnya menyelesaikan permainan.

### **1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.**

Tabel 8 : Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.

Komponen	Hasil Pengamatan
Saling Ketergantungan	Dalam kelompok, siswa sudah menunjukkan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada kelompok oleh peneliti. Siswa saling berkerja sama untuk menyelesaikan permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i> sesuai ketentuan. Antara siswa satu dengan siswa lain dapat menyelesaikan permainnya dan memberikan partisipasinya ke kelompok. Masing-masing anggota meskipun sudah dapat menyelesaikan sendiri, mereka masih meminta pertimbangan dari anggota lain (memberi dan menerima), dalam artian bertukar pendapat untuk menyelesaikan permainan antara

	pemain dan penyemangat, dan menentukan hukuman bagi yang kalah.
Tanggungjawab perorangan	Pembelajaran berkelompok lebih memberikan keterlibatan tiap individu dalam kelompok. Siswa mulai terpacu untuk menyelesaikan permainan, memperbaiki sikap dan perilaku di dalam kelas, membaur dengan siswa yang lainnya dan tanggung jawabnya sebagai bagian dari kelompoknya. Dibandingkan Siklus I, pada Siklus II siswa sudah memperlihatkan akan tanggung jawab yang harus ia selesaikan dan itu merupakan bagian penting dari kelompoknya. Siswa dalam menyelesaikan materi permainan dari guru betul-betul dikerjakan dengan baik dan semangat yang tinggi.
Komunikasi antar anggota	Komunikasi antara siswa satu dengan siswa yang lain yang merupakan bagian dari kelompok maupun individu sudah tersalurkan dengan baik. Cara berkomunikasi yang baik mereka terapkan dan siswa sudah memperlihatkan keaktifan, perasaan malu pada diri siswa dapat diminimalisir sehingga antara siswa terjadi persaingan yang positif.
Evaluasi proses	Dari tugas yang sudah diberikan guru, untuk

pembelajaran	kelompok. Guru dapat melihat hasil kerja kelompok dari menyelesaikan materi permainan yang kedua ini yang lebih sulit dari materi permainan sebelumnya. Siswa juga memberikan evaluasi dari hasil permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i> menentukan pemenang dari permainan ini. Pada Siklus II, hasil evaluasi sudah baik dalam artian sudah menunjukkan tingkat keberhasilan yang diinginkan peneliti, siswa satu dan siswa yang lain menunjukkan keterlibatan yang berarti bagi kelompok.
--------------	---

## 2. Penilaian Sikap dan Perilaku Siswa Secara Umum di dalam Kelas

Tabel 9 : Penilaian Sikap dan Perilaku di Kelas

Subjek Penelitian	Penilaian Sikap dan Perilaku	Evaluasi
Siswa ATG	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudah sedikit berkurang bicara sendiri di dalam kelas</li> <li>2. Mampu memfokuskan pikiran saat guru mengajar memberikan materi</li> <li>3. Sudah tidak malu-malu lagi dalam melakukan gerak</li> </ol>	<p>Dengan sikap dan perilaku siswa sudah sangat menunjukan peningkatan yang baik pada saat di dalam kelas seorang guru harus lebih memperhatikan siswa untuk selalu fokus pada pembelajaran dengan</p>

<p>Ringan Kelas 7, 8 dan 9 SLB N 1 Sleman</p>	<p>4. Yang tadinya pendiam sudah mau berkomunikasi dengan teman-temannya yang lain</p> <p>5. Mau bergaul dengan teman yang lain</p> <p>6. Berlari-lari didalam kelas saat proses pembelajaran</p> <p>7. Teriak-teriak didalam kelas saat proses pembelajaran pada saat bernyanyi lebih keras</p> <p>8. Berbicara terbata-bata harus terus berlatih</p> <p>9. Sudah tidak rame lagi ketika pembelajaran berlangsung</p> <p>10. Bermain sendiri sudah sangat berkurang karna mengikuti materi permainan</p> <p>11. Tertarik dengan barang yang baru dilihatnya (rasa ingin tahu), Gerak reflek</p>	<p>mengkondisikan keadaan siswa dikelas. Semua harus diperlakukan dengan baik, sehingga siswa bisa nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Dengan gerak spontanitas n reflek seorang siswa yang sudah berkurang, seorang guru harus tetap memperhatikan media dan alat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tetap menggunakan alat-alat yang tidak membahayakan siswa. Dan diberikan hadiah untuk mereka yang berhasil mengikuti pembelajaran dengan baik. Mendapatkan pujian ataupun reward yang bisa membuat siswa tersebut bersemangat.</p>
---	--	---

	<p>dan spontanitas sudah sangat bisa mengontrol gerakannya saat menggerakkan bagian tubuhnya</p> <p>12. Selalu ingin diperhatikan dalam hal yang positif, untuk persaingan yang positif</p>	
--	---	--

Dari hasil penilaian yang ada diatas, menunjukan sikap dan perilaku siswa pada saat proses pembelajaran seni tari sudah menunjukan perubahan. Waktu pembelajaran sangat mempengaruhi anak pada saat proses pembelajaran. Pada saat hari senin, pembelajaran seni tari pada jam terakhir maka dari itu anak lebih ingin cepat pulang, sehingga proses pembelajaran terasa sangat lama karena siswa sangat menunggu jam pulang sekolah. Untuk memberikan amunisi semangat kepada siswa, peneliti memberikan hadiah untuk siswa yang bersemangat melakukan permainan, sehingga setiap masing-masing siswa berpacu untuk melakukan materi permainan dengan baik. Siswa yang paling bersemangat mendapatkan hadiah pertama agar mereka merasa senang menjadi siswa paling bersemangat, walaupun akhirnya semua mendapatkan hadiah berupa makanan ringan dan minuman susu yang bernutrisi untuk pertumbuhan. Jadi, pembelajaran seni tari untuk



anak Tunagrahita berbasis permainan tradisional sangat efektif dalam proses pembelajaran berlangsung.

### 3 Hasil Catatan Siklus II

Tabel 10 : Hasil catatan harian peneliti pada Siklus II sebagai berikut.

TABEL CATATAN SIKLUS 2				
No	Pelaksanaan	Materi	Hasil Penelitian	Evaluasi
1.	24 Maret 2014	Masuk materi <i>Padangwulan (engklek)</i>	Pada permainan <i>Padangwulan</i> , siswa mengikuti dengan baik. Dsini siswa melatih keseimbangan tubuh, bergerak tepuk tangan mengikuti ritme lagu dan pemain, berkonsentrasi untuk bisa menyelesaikan permainan sesuai dengan peraturan permainan (disini tidak boleh	Peneliti harus bisa mengendalikan siswa yang sangat aktif berlari-lari, teriak-teriak di dalam kelas.

			<p>menginjak garis pada pola garis permainan.</p> <p>Alat dan media yang digunakan tidak membahayakan siswa, peneliti mengubah alat seperti <i>Gaco</i> yang biasanya dari pecahan genteng diubah menggunakan penghapus berbentuk kotak yang ukurannya besar. Peneliti menggunakan bentuk dan warna yang di tempel pada baju siswa untuk mempermudah siswa mengetahui arah gerak dan level gerak. Pembuatan pola garis permainan <i>Engklek</i> untuk melakukan permainan.</p>	
2.	27 Maret 2014	<i>Padangwulan (engklek)</i>	<p>Siswa mampu melakukan permainan <i>Padangwulan (engklek)</i> di pola garis permainan. Tubuh bergerak menyeimbangkan badan untuk melangkah dengan kaki satu di angkat. Bertumpuhan dengan kaki satu untuk berjalan, melompat dan mengambil gaco yang akan dilemparkan ke kotak pola <i>engklek</i> selanjutnya.</p>	<p>Mengawasi siswa-siswa yang bermain karena di ganggu siswa-siswa yang lainnya karena berebut bermain di pola permainan <i>Padangwulan (engklek)</i>.</p>

			<p>Siswa yang lain yang tidak bermain mengelilingi atau di pinggir untuk melakukan gerak tepuk 1 dan tepuk 2 sesuai dengan pemain 1 atau pemain 2.</p> <p>Siswa merasa senang saat bernyanyi, bertepuk tangan, dan memainkan permainan <i>Padangwulan (engklek)</i>. Walaupun ada kesulitan yang dihadapi saat melempar <i>Gaco</i> ke kotak pola permainan harus berkonsentrasi untuk tidak melebihi garis pola permainan.</p> <p>Bentuk dan warna masih yang ditempel pada baju digunakan untuk membedakan tepuk 1 dan tepuk 2. Mereka merasa terbantu dengan warna dan bentuk atau yang disebut (Nametag) untuk melakukan permainan.</p>	
--	--	--	---	--

3.	3 April 2014	Test materi <i>Padangwulan</i> ( <i>engklek</i> )	Siswa mampu melakukan <i>test</i> siklus II dengan baik. Pada siklus ini terjadi peningkatan konsentrasi siswa karena mereka mampu memfokuskan dirinya pada pembelajaran seni tari. Dengan materi yang lebih sulit dengan sebelumnya.	Mempertahankan semangat siswa, dengan begitu siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.
----	-----------------	---	---	---

#### 4 Hasil Penilaian Siklus II

Tabel 11 : Hasil Penilaian Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati					Skor	Nilai
		A	B	C	D	E		
1.	IDR	70	80	80	80	80	390	78
2.	SMRN	70	80	80	80	70	380	76
3.	DVD	70	80	70	80	70	370	74
4.	DN	80	90	80	90	80	420	84
5.	YL	80	80	70	80	70	380	76
6.	RST	70	80	80	90	70	390	78
7.	DND	80	70	70	70	90	370	74
8.	SPT	90	80	70	70	80	390	78
9.	RHMT	80	70	70	80	80	380	76
Jumlah		690	710	670	720	690	3470	694
Rata-rata		76,7	78,9	74,4	80	76,7	385,6	77,1
Nilai Maksimal		100	100	100	100	100	500	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata skor dan nilai secara keseluruhan adalah 385,6 dan 77,1. Skor dan nilai rata-rata

tersebut menandakan mengalami peningkatan 45,6 dan 9,1 dari yang sebelumnya 340 dan 68. Skor rata-rata aspek A adalah 67,8 atau mengalami peningkatan sebesar 48,9. Aspek B adalah 68,9 atau mengalami peningkatan sebesar 10. aspek C adalah 70 atau mengalami peningkatan sebesar 4,4. Aspek D adalah 67,8 atau mengalami peningkatan sebesar 12,2 dan aspek E adalah 65,6 atau mengalami peningkatan sebesar 11,1. Dengan presentase siswa tidak lulus adalah 0% dan siswa yang lulus adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus I memberikan dampak positif terhadap kemampuan konsentrasi pelajaran seni tari. Akan tetapi, peningkatan tersebut masih belum memenuhi KKM dan juga belum memenuhi target yang diinginkan peneliti, yaitu lebih atau sama dengan 65. Oleh karena itu, dalam tindakan Siklus I ini harus masih diadakan upaya lagi pada tindakan Siklus II.

Berikut akan disajikan peningkatan skor tiap-tiap aspek praktik pratindakan dan Siklus I.

Taabel 12 : Peningkatan Skor Rata-rata Pratik Seni Tari Siswa Tunagrahita Kelas VII-IX SLB Negeri 1 Sleman Siklis I hingga Siklus II

No	Aspek Penilaian	Skor rata-rata Pratindakan	Skor Rata-rata Siklus I	Skor Rata-rata Siklus II	Peningkatan
1	A	63 (63%)	67,8 (67,8%)	76,7 (76,7%)	13,7 (13,7%)
2	B	64 (64%)	68,9 (68,9%)	78,9 (78,9%)	14,9 (14,9%)
3	C	66 (66%)	70 (70%)	74,4 (74,4%)	8,4 (8,4%)
4	D	62 (62%)	67,8 (67,8%)	80 (80%)	18 (18%)
5	E	63 (63%)	65,6 (65,6%)	76,7 (76,7%)	13,7 (13,7%)
Jumlah Rata-rata		318,9 (63,78%)	340 (68%)	385,6 (77,12%)	68,7 (13,74%)

Presentase keseluruhan siswa Tunagrahita Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman :

$$1. \text{ Presentase siswa yang tidak tuntas : } p = \frac{\sum \text{siswa yang tidak tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$$



$$2. \text{ Presentase siswa yang tuntas : } p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$$

## 5 Rekapitulasi Nilai

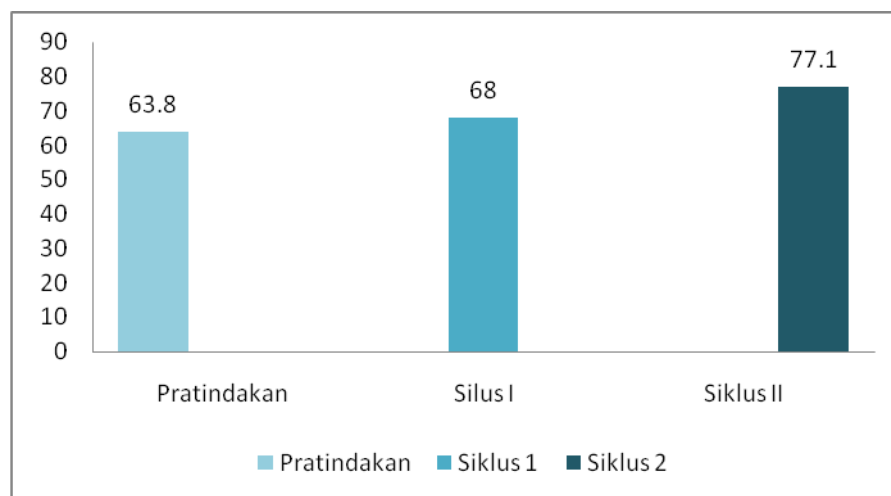
Tabel 13 : Hasil Rekapitulasi Nilai Penelitian

No	Nama	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	IDR	64	66	78	Meningkat
2.	SMRN	66	70	76	Meningkat
3.	DVD	56	68	74	Meningkat
4.	DN	72	74	84	Meningkat
5.	YL	58	66	76	Meningkat
6.	RST	72	72	78	Meningkat
7.	DND	60	64	74	Meningkat
8.	SPT	60	66	78	Meningkat
9.	RHMT	66	66	76	Meningkat
Jumlah		574	612	694	Meningkat
Rata-rata		63,8	68	77.1	Meningkat

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa skor dan nilai rata-rata siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional pada pratindakan ke Siklus I mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada pratindakan 63,8. Pada tindakan Siklus I mengalami peningkatan menjadi 68,

selanjutnya mengalami peningkatan kembali pada Siklus II yaitu menjadi 77,1 atau mengalami peningkatan sebesar 13,3 dari Siklus sebelumnya.

**a. Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Praktik Pembelajaran Seni Tari Berbasis Permainan Tradisional di SLB Negeri 1 Sleman dari Pratindakan hingga Siklus II**

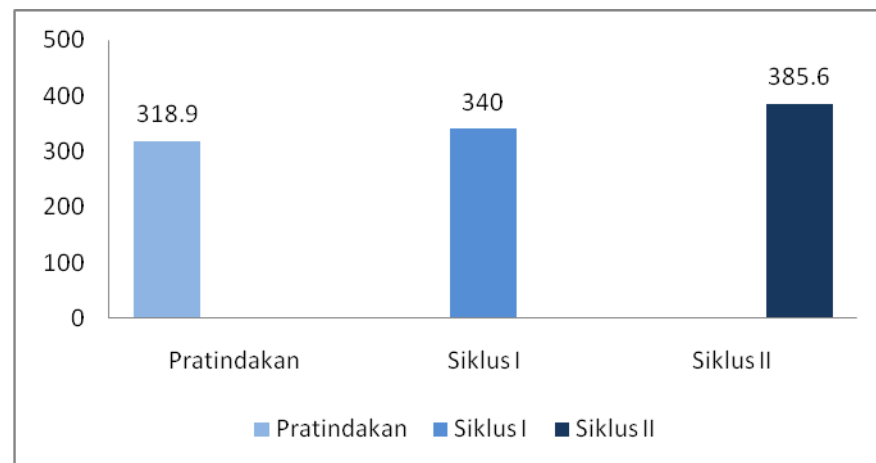


Gambar 30 : Grafik Peningkatan Rata-rata Pratindakan hingga Siklus II

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari tahap pratindakan hingga paskatindakan Siklus II, nilai rata-rata keseluruhan hasil praktik seni tari siswa Tunagrahita kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman mengalami peningkatan. Nilai rata-rata praktik seni tari siswa pada tahap pratindakan sebesar 63,8; pada Siklus I 68; dan pada Siklus II 77,1. Peningkatan yang terjadi pada pratindakan ke Siklus I sebesar 4,2 dan Siklus I ke Siklus II 9,1, sedangkan peningkatan pada pratindakan hingga paskatindakan Siklus II 66,7. Peningkatan dapat terjadi karena upaya perbaikan yang dilakukan dalam tindakan Siklus I dalam penelitian.

Peningkatan nilai yang terjadi, juga didasarkan atas skor yang diperoleh siswa pada penilaian praktik seni tari berbasis permainan tradisional. Berikut akan disajikan skor rata-rata aspek penilaian praktik pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional siswa Tunagrahita kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman.

**b. Diagram Peningkatan Skor Rata-rata Praktik Pembelajaran Seni Tari Berbasis Permainan Tradisional di SLB Negeri 1 Sleman dari Pratindakan hingga Siklus II**

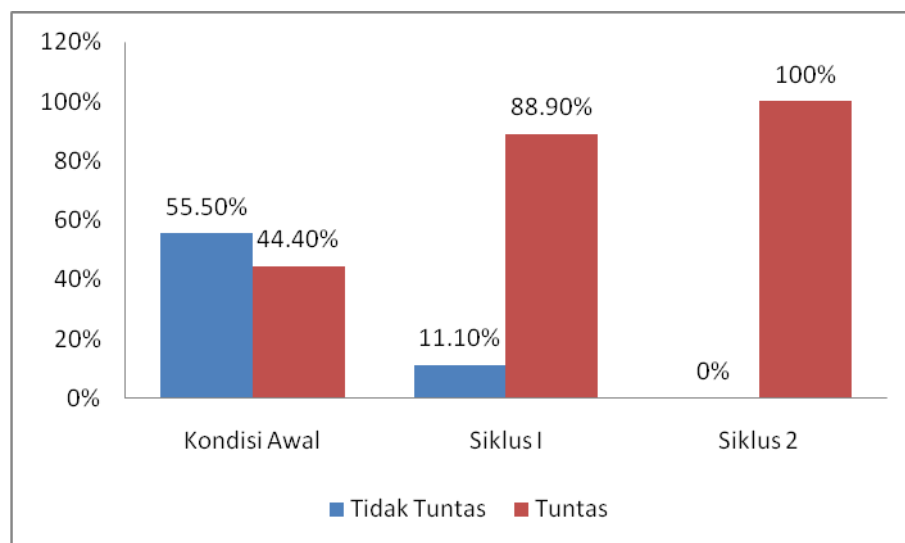


Gambar 31 : Grafik peningkatan nilai dari pratindakan hingga Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa dari tahap pratindakan hingga paskatindakan Siklus II, skor rata-rata praktik seni tari pada siswa siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata pada praktik seni tari berbasis permainan tradisional pratindakan sebesar 318,9 pada Siklus I sebesar 340 dan pada Sikus II 385,6. Peningkata yang terjadi pada pratindakan ke Siklus I 21,1; pada Siklus I ke Siklus II sebesar 45,6, sedangkan pratindakan hingga Siklus II sebesar 66,7. Peningkatan terjadi

karena upaya perbaikan yang dilakukan pada penelitian. Peningkatan tersebut juga disebabkan dari setiap penilaian.

**c. Diagram Peningkatan Presentase Ketuntasan Pratik Seni Tari Siswa Tunagrahita Kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman dari Pratindakan hingga Siklus II**



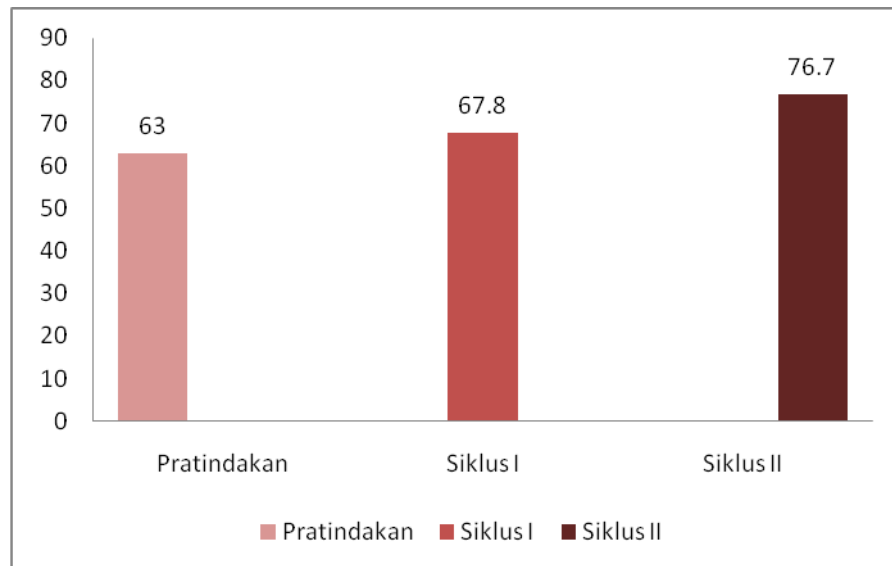
Gambar 32 : Grafik Peningkatan Nilai dari Pratindakan hingga Siklus II

Presentase nilai **TUNTAS** Kondisi Awal yaitu 44,4%, Siklus I yaitu 88,89%, dan Siklus II yaitu 100%. Hasil peningkatan kondisi awal ke siklus I adalah 44,489%. Sedangkan Siklus I ke Siklus II yaitu 11,11%.

Presentase nilai **TIDAK TUNTAS** Kondisi Awal 55,5%, Siklus I 11,11%, dan Siklus II 0%. Hasil presentase penurunan nilai tidak tuntas Kondisi Awal ke Siklus I yaitu 44,89%. Sedangkan dari Siklus I ke siklus II yaitu 11,11%.

**d. Peningkatan Skor Rata-rata Aspek A pada Penilaian Praktik Seni Tari**

**Siswa Tunagrahita SLB Negeri 1 Sleman Pratindakan hingga Siklus II**

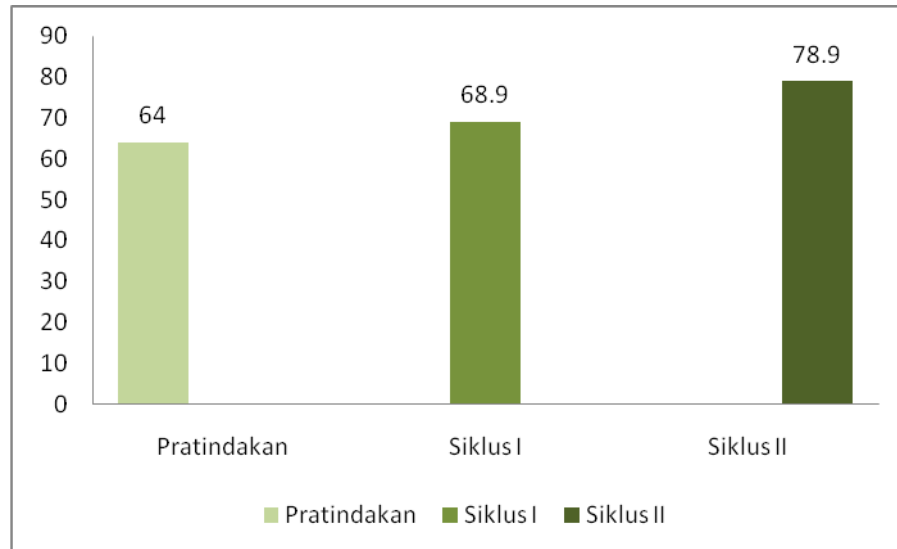


Gambar 33 : Grafik peningkatan skor rata-rata pratindakan hingga siklus II

Berdasarkan grafik di atas, aspek A mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek adalah 63, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 67,8 selanjutnya pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni tari secara keseluruhan pada aspek A dari pratindakan hingga Siklus II sebanyak 13,7.

**e. Peningkatan Skor Rata-rata Aspek B pada Penilaian Praktik Seni Tari**

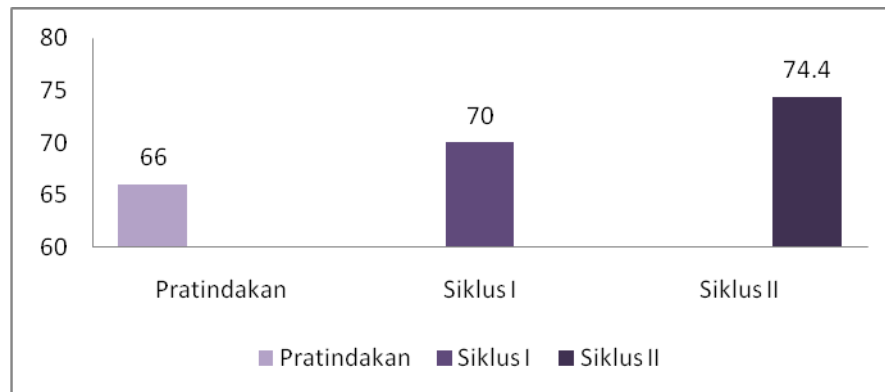
**Siswa Tunagrahita SLB Negeri 1 Sleman Pratindakan hingga Siklus II**



Gambar 34 : Grafik peningkatan skor rata-rata pratindakan hingga siklus II

Berdasarkan grafik di atas, aspek A mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek adalah 64, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 68,9 selanjutnya pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,9. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni tari secara keseluruhan pada aspek B dari pratindakan hingga Siklus II sebanyak 14,9.

**f. Peningkatan Skor Rata-rata Aspek C pada Penilaian Praktik Seni Tari Siswa Tunagrahita SLB Negeri 1 Sleman Pratindakan hingga Siklus II**

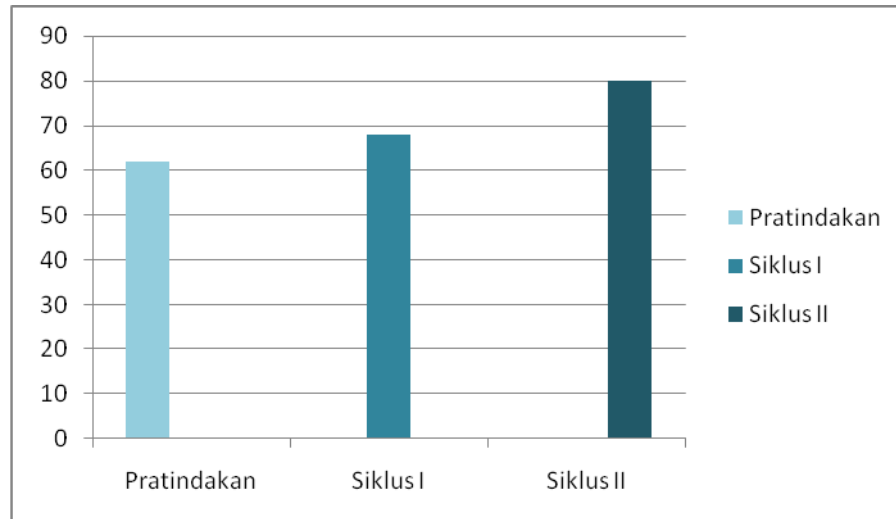


Gambar 35 : Grafik peningkatan skor rata-rata pratindakan hingga siklus II

Berdasarkan grafik di atas, aspek C mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek adalah 66, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 70 selanjutnya pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 74,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni tari secara keseluruhan pada aspek C dari pratindakan hingga Siklus II sebanyak 8,4.

**g. Peningkatan Skor Rata-rata Aspek D pada Penilaian Praktik Seni Tari**

**Siswa Tunagrahita SLB Negeri 1 Sleman Pratindakan hingga Siklus II**



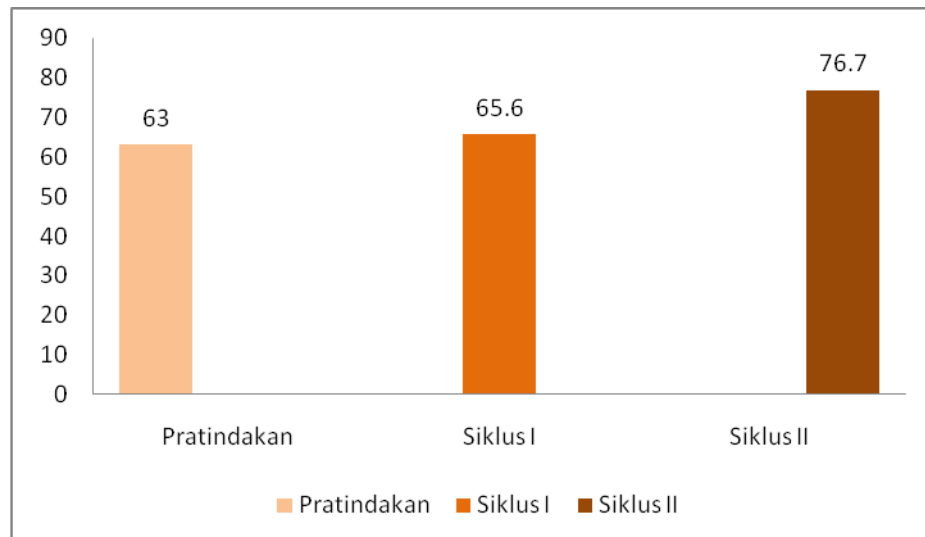
Gambar 36 : Grafik peningkatan skor rata-rata pratindakan hingga siklus II

Berdasarkan grafik di atas, aspek D mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek adalah 62, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 67,8 selanjutnya pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor praktik seni tari secara keseluruhan pada aspek D dari pratindakan hingga Siklus II sebanyak 18.



#### **h. Peningkatan Skor Rata-rata Aspek E pada Penilaian Praktik Seni Tari**

##### **Siswa Tunagrahita SLB Negeri 1 Sleman Pratindakan hingga Siklus II**



Gambar 37 : Grafik peningkatan skor rata-rata pratindakan hingga siklus II

Berdasarkan grafik di atas, aspek E mengalami peningkatan dari tahap pratindakan hingga pascatindakan siklus II. Skor awal rata-rata pratindakan pada aspek adalah 63, kemudian pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 65,6 selanjutnya pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,7. Hal tersebut menunjukkan bahawa telah terjadi peningkatan skor praktik seni tari secara keseluruhan pada aspek E dari pratindakan hingga Siklus II sebanyak 13,7.

#### **6. Keterbatasan penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa seni tari bagi siswa Tunagrahita kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman dengan berbasis permainan tradisional diakhiri pada Siklus II. Hal ini didasarkan atas tindakan yang dilakukan pada Siklus I dan Siklus II sudah menemukan hasil yang diharapkan serta hasil diskusi antara peneliti

guru dan kolabolator yang menyatakan bahwa dalam penelitian baik dari segi proses maupun hasil sudah ada peningkatan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

Pada penelitian yang dilakukan ini juga mengalami kendala lain, pada pertemuan kedua di Siklus I ada siswa yang tidak masuk dengan alasan masing-masing. Siswa yang bernama DND keterangan sakit, siswa SPT keterangan ijin dan siswa RHMT keterangan ijin. Siswa yang tidak berangkat dapat mengejar pelajaran yang tertinggal dengan belajar bersama temannya sebelum pembelajaran dimulai.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut : Penerapan Pembelajaran berbasis permainan tradisional siswa ATG ringan Kelas VII, VIII dan IX di SLB Negeri 1 Sleman berjalan dengan baik. Pembelajaran dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Pada Siklus I pembelajaran belum menunjukkan keterlaksanaan tersebut, namun pada Siklus II pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan yang berarti dari keterlaksanaan pembelajaran yang berbasis permainan tradisional. Peningkatan pada kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor dan nilai rata-rata pada saat sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan tindakan. Total nilai tertinggi semua aspek sebesar 500. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 63,8. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 68, dan pada siklus II meningkat menjadi 77,1. Kenaikan nilai rata-rata dari pratindakan hingga Siklus II sebesar 13,3 dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Presentase nilai **TUNTAS** Kondisi Awal yaitu 44,4%, Siklus I yaitu 88,89%, dan Siklus II yaitu 100%. Hasil peningkatan kondisi awal ke siklus I adalah 44,49%. Sedangkan Siklus I ke Siklus II yaitu 11,11%. Dari hasil penelitian di atas diketahui bahwa penggunaan pembelajaran yang berbasis permainan tradisional ini, dinilai

berhasil meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa Anak Tunagrahita ringan kelas 7, 8 dan 9 di SLB Negeri 1 Sleman, Yogyakarta.

## **B. Rencana Tindak Lanjut**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, dapat diketahui bahwa dengan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional telah memberikan sumbangan yang besar terhadap peningkatan kemampuan konsentrasi pada pembelajaran seni tari untuk ATG. Pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional dapat membantu siswa dalam belajar seni tari dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta meningkatkan kemampuan konsentrasi untuk ATG.

Tindak lanjut setelah penelitian ini adalah menggunakan strategi pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional dalam proses penyampaian beragam materi pembelajaran tari. Hal itu berdasarkan penelitian tindakan yang berlangsung terbukti bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional menjadi cara efektif dan tepat untuk membuat pembelajaran seni tari lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif untuk ATG. Adapun dengan pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional dalam pelaksanaan belajar mengajar ini, tujuan dan hasil belajar dapat tercapai dan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, setelah penelitian ini pembelajaran seni tari berbasis permainan tradisional akan tetap dilaksanakan dan diterapkan dalam penyampaian beragam materi praktik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian Ashman, and John Elkins. (1994). *Educating Children with Special Needs*. Australia: Prentice Hall Peraturan Pemerintah RI No. 43 Tahun 1998 tentang Upaya Kesejahteraan Sosial Penyandang Cacat.
- Awwaliyah, Irma dkk. 2011. *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Diakses dari <http://abdulkudus.staff.unisba.ac.id/files/2012/01/PKM-GT-2011-IPB-Irma-Inovasi-Media-Pembelajaran.pdf> Diunduh pada tanggal 06 Maret 2014 pukul 08.03
- Baharuddin dan Nur Wahyuni, Esa. 2007. *Teori belajar dan pembelajaran*. PendidikanTinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Aneka Cipta: Jogjakarta : ar ruz media.
- Baihaqi, Mif dkk. 2005. *Psikiatri: Konsep Dasar dan Gangguan-Gangguan*. Bandung: Refika Aditama.
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya.
- Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hadi, Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari teks dan konteks*. Yogyakarta : Pustaka Book Publisher.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Iskandar, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Reverensi (GP Press Group)
- Jumadilah. 2010. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Sebagai Persiapan Menulis Permulaan Melalui Keterampilan Kolase pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SLB Negeri Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Diunduh tanggal 14 April pukul 22.15 <http://eprints.uns.ac.id/2536/1/175662601201109281.pdf>
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kusnadi. 2009. *Penunjang Pembelajaran Seni Tari untuk SMP dan MTs*. Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- Langer, Suzanne K. 2006. *Problematika Seni*. Bandung. Sunan Ambu Press
- Meri, La. 1986. *Elemen-elemen Dasar Komposisi Tari*. Yogyakarta. ISI Yogyakarta
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media
- Mulyani, Sri. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Langensari Publishing
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya
- Nugroho, Agung. 2005. *Permainan Tradisional Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. Jurusan Seni Rupa Murni. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tanggal pengunduhan 5 Maret 2014 pukul 14.00.  
<http://eprints.uns.ac.id/2347/1/62631506200903171.pdf>
- Purnamasari, Dessy. 2011. *Penerapan Metode Cooperative Learning dengan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 5 Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto, Heri. 2007. *Modul Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. UPI Bandung . Diunduh pada tanggal 1 Maret 2014 pukul 20.00  
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/pengantar%20ABK.doc>
- Sardiman AM. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Simanjuntak, Febriana Rowlina. 2010. *Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Peningkatan Konsentrasi pada Anak Tunagrahita Ringan*. Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Universitas Pendidikan Indonesia. Diunduh tanggal 14 April pukul 22.05.  
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/196209061986011-AHMAD\\_MULYADIPRANA/DOC/JURNAL\\_ABK\\_.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/DOC/JURNAL_ABK_.pdf)
- Soedarsono. 1997. *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta : Media Kebudayaan
- Somantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung PT. Refika Adi utama
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* . Bandung: Sinar Baru.

Susanto, H. 2006. *Meningkatkan Konsentrasi Siswa Melalui Optimalisasi Modalitas Belajar Siswa*.

<http://www.p07jkt.bpkpenabur.or.id/files/Hal.4651%20Meningkatkan%20Konsentrasi.pdf> Diunduh pada tanggal 06 Maret 2014 pukul 07.15.

Suharmini, T. 2005. *Penanganan Anak Hiperaktif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Wiraatmadja. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru, Dosen*. Bandung : Rosda Karya.

# LAMPIRAN



## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB Negeri 1 Sleman

Mata Pelajaran : Seni Tari

Kelas : C (Kelas Tunagrahita)

Semester : 2

Jumlah Pertemuan : 3 x pertemuan

Siklus : 1

Standar Kompetensi : 1. Mampu memperagakan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*

Kompetensi Dasar :

1. 1 Mampu memperagakan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam bentuk kelompok

Indikator :

- 1) Mendemonstrasikan alur permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*
- 2) Menirukan gerak dalam alur permainan sesuai instruksi
- 3) Menarikan gerak sesuai music lagu dolanan *Cublak-cublak Suweng*
- 4) Menarikan gerak dari lagu dolanan *Cublak-cublak Suweng* menggunakan level gerak

## Lampiran 1

### I. Tujuan Pembelajaran

- a) Siswa dapat melakukan alur permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*
- b) Siswa dapat memeragakan gerak dalam alur permainan tradisional *Cublak cublak Suweng*
- c) Siswa dapat memperagakan gerak sesuai musik lagu dolanan *Cublak-cublak Suweng*
- d) Siswa dapat memperagakan gerak level dari lagu dolanan *Cublak-cublak Suweng*

### II. Alokasi Waktu

Alokasi waktu pada saat proses pembelajaran : 3 x 40 menit

### III. Materi Ajar

1. Lagu Dolanan *Cublak-cublak Suweng*

*Cublak cublak suweng*

Cublak cublak suweng

Suwenge teng gelenter

Mambu ketundhung gudèl

Tak gento lela lelo

Sapa ngguyu ndele' ake

## Lampiran 1

Sir sir pong dele bodong

Sir sir pong dele bodong

### 2. Alur Permainan

- a. Permainan *Cublak-cublak Suweng* menentukan siapa yang jaga
- b. Satu orang yang jaga terlungkup dibawah dan teman-teman yang lain mengelilingi dengan posisi duduk
- c. Tangan ditaruh diatas “*geger*” belakang dengan posisi telapak tangan terbuka
- d. Alat yang digunakan batu tapi disini diganti dengan bola, bola diputar dengan cara diberikan ke tangan satu per-satu siswa
- e. Selama bola itu diputar semua pemain menyanyikan lagu, dibait terakhir bola segera disembunyikan di salah satu siswa
- f. Siswa yang jaga harus menebak bola itu berada dimana, kalau siswa yang menjaga salah menebak, siswa akan diberikan sangsi membuat gerak yang tidak terlalu sulit untuk ditularkan ke teman-temannya dan dilakukan bersama-sama

## IV. Model dan Metode Pembelajaran

Imitasi dan demonstrasi

## Lampiran 1

### V. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
Pertemuan I		2 x 40 Menit
A.	Kegiatan Awal  1. Pendekatan Klasikal  2. Apersepsi, Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas.	10 Menit
B.	Kegiatan Inti  1. Siswa diarahkan untuk membahas materi yang akan dipelajari yaitu materi permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> .  2. Siswa diberikan penjelasan dengan memberikan angket untuk mengetahui identitas dan cara pembelajaran yang diinginkan. Siswa menirukan alur permainan dan ketentuan permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> . Siswa membentuk kelompok sesuai	60 Menit

### Lampiran 1

	<p>dengan kesepakatan siswa dengan cara <i>hompimpa</i>, setelah mendapatkan kelompok masing-masing langsung melakukan permainan (kelompok yang maju perwakilan saja dari tiap materi dengan acak) dan guru mengarahkan hasil presentasi gerak didepan kelas.</p> <p>3. Kelompok yang presentasi merangkai gerak diberi waktu @ 2 menit dan kelompok yang lain menanggapi apakah kompak atau tidak.</p>	
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi proses pembelajaran.</li> <li>3. Pesan untuk siswa terkait dengan materi yang telah dibahas dan memberikan motivasi</li> <li>4. Kritik dan saran</li> <li>5. Berdoa dan salam</li> </ol>	10 Menit
Pertemuan II		2 x 40 Menit
A.	Kegiatan Awal	10 Menit

## Lampiran 1

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan Klasikal</li> <li>2. Apersepsi, Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas pada pertemuan minggu lalu.</li> </ol>	
B.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan untuk membahas materi yang akan dipelajari yaitu <i>Cublak-Cublak Suweng</i>.</li> <li>2. Guru kemudian memberikan penjelasan dan menyuruh siswa untuk segera berkelompok untuk bermain <i>Cublak-Cublak Suweng</i> sesuai dengan ketentuan, ketika ada yang salah menebak siswa mendapatkan hukuman.</li> <li>3. Hukuman yang diberikan mencari gerak yang ditularkan kepada teman-teman yang akan dipresentasikan di depan kelompok lain. Setelah semua kelompok mempresentasikan, guru menunjuk secara acak dan cepat untuk setiap kelompok melakukan dengan kompak.</li> </ol>	60 Menit

## Lampiran 1

C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi proses pembelajaran.</li> <li>3. Pesan untuk siswa terkait dengan materi yang telah dibahas yaitu test pengambilan nilai.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>5. Kritik dan saran</li> <li>6. Berdoa dan salam</li> </ol>	10 Menit
Pertemuan III		A x 40 Menit
A.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan Klasikal</li> <li>2. Apersepsi, Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas pada pertemuan minggu lalu.</li> </ol>	10 Menit
B.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan untuk membahas materi yang akan dipelajari yaitu materi permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i>.</li> <li>2. Guru memerintahkan siswa untuk segera</li> </ol>	60 Menit

## Lampiran 1

	<p>membagi kelompoknya untuk segera melakukan permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> sesuai dengan ketentuan alur permainan.</p> <p>3. Test pengambilan penilaian</p>	
C.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi proses pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberitahukan materi selanjutnya yang akan diberikan oleh guru</li> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.</li> <li>5. Kritik dan saran</li> <li>6. Berdoa dan salam</li> </ol>	10 Menit

## VI. Penilaian

Teknik : Bergerak mengikuti irama musik

Bentuk : Tes Praktik

Instrumen : Lembar pengamatan aktivitas siswa

Penilaian materi permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*.

Format Penilaian Aktivitas Siswa



## Lampiran 1

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1.							
2.							
3.							
4.							

Keterangan :

A. Melaksanakan Permainan bersama kelompok dengan baik

B. Kerjasama dengan kelompok

C. Komunikasi dengan siswa yang lain

D. Penampilan didepan (Presentasi)

E. Sikap dan perilaku

- Nilai maksimal tiap-tiap aspek penilaian 100
- Cara penghitungan penilaian :

Jumlah semua nilai aspek penilaian x 2 = nilai skor

10

## VII. Media/Alat

1. Media yang digunakan yaitu laptop dan spiker.
2. Alat yang digunakan yaitu bola, *Nametag* yang berbentuk lingkara berwarna merah dan berbentuk persegi panjang berwarna hijau.

## Lampiran 1



Gambar 38 : bola (pengganti batu)  
(Foto : Fitri, 2014)

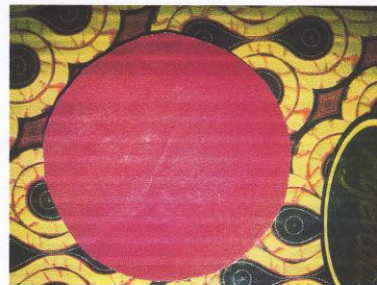


Gambar 39 : *Nametag* berbentuk persegi panjang berwarna hijau  
(Foto : Fitri, 2014)

## Lampiran 1

138

### Lampiran 1



Gambar 40 : *Nametag* berbentuk lingkaran berwarna merah  
(Foto : Fitri, 2014)

Yogyakarta , April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

Peneliti

**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012

**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Istadi, S. Pd**  
NIP. 195811211983031007

**Lampiran 1**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

Sekolah : SLB Negeri 1 Sleman

Mata Pelajaran : Seni Tari

Kelas : C (Kelas Tunagrahita)

Semester : 2

Jumlah Pertemuan : 3 x pertemuan

Siklus : 2

Standar Kompetensi : 1. Mampu memperagakan permainan tradisional *Padangwulan*

Kompetensi Dasar :

1. 2 Mampu memperagakan permainan tradisional *engklek* pada lagu dolanan *Padangwulan* dalam bentuk kelompok

Indikator :

- 1) Mendemonstrasikan alur permainan tradisional *Padangwulan*
- 2) Menirukan gerak dalam alur permainan *engklek* pada lagu dolanan *Padangwulan* sesuai instruksi
- 3) Menarikan gerak sesuai musik lagu dolanan *Padangwulan*
- 4) Menarikan gerak dari lagu dolanan *Padangwulan* menggunakan macam tepuk

**I. Tujuan Pembelajaran**

- a) Siswa dapat melakukan alur permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*

## Lampiran 1

- b) Siswa dapat memeragakan gerak dalam alur permainan tradisional *Cublak cublak Suweng*
- c) Siswa dapat memperagakan gerak sesuai musik lagu dolanan *Cublak-cublak Suweng*
- d) Siswa dapat memperagakan macam tepuk dari lagu dolanan *Cublak-cublak Suweng*

### II. Alokasi Waktu

Alokasi waktu pada saat proses pembelajaran : 3 x 40 menit

### III. Materi Ajar

1. Lirik Lagu Dolanan *Padangwulan*

#### Padangwulan

Yo ‘pra kanca dolanan ing jaba  
 padhang wulan padhange kaya rina  
 Rembulane e sing awe-awe  
 ngelingake aja padha turu sore

2. Alur Permainan

- a. Menentukan pemain kesatu dan pemain kedua dengan suit. Pemain meilih *Gaco* untuk melakukan permainan *Engklek*.

**Lampiran 1**

- b. Setelah menentukan pemain, siswa yang lain melingkari atau dipinggir garis pola permainan *Engklek* untuk melakukan tepuk satu dan tepuk dua.
- c. Pemain pertama mulai melempar *Gaco* untuk berjalan di atas pola permainan *Engklek*. Sedangkan siswa yang disamping garis pola permainan melakukan tepuk satu. Ketika pemain satu sudah melakukan kesalahan atau tidak sesuai dengan aturan maka bergantian dengan pemain kedua.
- d. Pemain kedua mulai melempar *Gaco* untuk berjalan di atas pola permainan *Engklek*. Sedangkan siswa yang disamping garis pola permainan melakukan tepuk dua. Ketika pemain satu sudah melakukan kesalahan atau tidak sesuai dengan aturan maka bergantian dengan pemain satu, begitu seterusnya sampai pemain berapa yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan hingga garis pola paling akhir yang berbentuk setengah lingkaran.
- e. Setelah mendapatkan yang pemain kalah dan menang, pemain yang menang akan mendapatkan sorakan kegembiraan, sedangkan yang kalah akan memimpin temannya untuk bergerak sesuai dengan gerak yang sudah diberikan atau boleh mencari gerak sendiri dan dituularkan kepada teman serta dipresentasikan di depan kelas.

## Lampiran 1

### IV. Model dan Metode Pembelajaran

Imitasi dan demonstrasi

### V. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
Pertemuan I		2 x 40 Menit
A.	Kegiatan Awal  1. Pendekatan Klasikal  2. Apersepsi, Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas.	10 Menit
B.	Kegiatan Inti  1. Siswa diarahkan untuk membahas materi yang akan dipelajari yaitu materi permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i> .  2. Siswa diberikan penjelasan secara detail materi pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa menirukan alur permainan dan ketentuan permainan <i>Engklek</i> dengan lagu	60 Menit

## Lampiran 1

	<p>dolanan <i>Padangwulan</i>. Siswa menempatkan diri pada pemain dan penyemangat yang berada di samping kanan dan kiri pemain untuk melakukan macam tepuk. kesepakatan siswa dengan cara <i>suit</i>, setelah mendapatkan pemain masing-masing langsung melakukan permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i>, pemain yang kalah akan mendapatkan hukuman untuk bergerak ditengah-tengah teman-temannya dan teman-temannya menirukannya.</p>	
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi proses pembelajaran.</li> <li>3. Pesan untuk siswa terkait dengan materi yang telah dibahas dan memberikan motivasi</li> <li>4. Kritik dan saran</li> <li>5. Berdoa dan salam</li> </ol>	10 Menit
Pertemuan II		2 x 40 Menit



## Lampiran 1

A.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan Klasikal</li> <li>2. Apersepsi, Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas pada pertemuan minggu lalu.</li> </ol>	10 Menit
B.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan untuk membahas materi yang akan dipelajari yaitu <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i>.</li> <li>2. Guru kemudian memberikan penjelasan dan menyuruh siswa untuk segera menentukan pemain dan penyemangat yang berada disamping kanan dan kiri pemain untuk melakukan macam tepuk dan segera melakukan permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i> sesuai dengan ketentuan, ketika ada yang salah menebak siswa mendapatkan hukuman.</li> <li>3. Hukuman yang diberikan mencari bergerak</li> </ol>	60 Menit

## Lampiran 1

	ditengah-tengah temannya dan ditirukan oleh teman-teman yang lain.	
C.	Kegiatan Penutup 1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan 2. Guru memberikan evaluasi proses pembelajaran. 3. Pesan untuk siswa terkait dengan materi yang telah dibahas yaitu test pengambilan nilai. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa 5. Kritik dan saran 6. Berdoa dan salam	10 Menit
Pertemuan III		A x 40 Menit
A.	Kegiatan Awal 1. Pendekatan Klasikal 2. Apersepsi, Guru mengingatkan dan mengembangkan pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas pada pertemuan minggu lalu.	10 Menit
B.	Kegiatan Inti 1. Siswa diarahkan untuk membahas materi	60 Menit

## Lampiran 1

	<p>yang akan dipelajari yaitu materi permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i></p> <p>2. Guru memerintahkan siswa untuk segera membagi kelompoknya untuk segera melakukan permainan <i>Engklek</i> dengan lagu dolanan <i>Padangwulan</i> sesuai dengan ketentuan alur permainan.</p> <p>3. Test pengambilan penilaian</p>	
C.	<p>Penutup</p> <p>1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.</p> <p>2. Guru memberikan evaluasi proses pembelajaran.</p> <p>3. Guru memberitahukan materi selanjutnya yang akan diberikan oleh guru</p> <p>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>5. Kritik dan saran</p> <p>6. Berdoa dan salam</p>	10 Menit

**VI. Penilaian**

Teknik : Bergerak mengikuti irama musik

Bentuk : Tes Praktik

## Lampiran 1

Instrumen : Lembar pengamatan aktivitas siswa

Penilaian materi permainan tradisional *Engklek* dengan lagu dolanan *Padangwulan*

Format Penilaian Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1.							
2.							
3.							
4.							

Keterangan :

A. Melaksanakan Permainan bersama kelompok dengan baik

B. Kerjasama dengan kelompok

C. Komunikasi dengan siswa yang lain

D. Penampilan didepan (Presentasi)

E. Sikap dan perilaku

- Nilai maksimal tiap-tiap aspek penilaian 100

- Cara penghitungan penilaian :

Jumlah semua nilai aspek penilaian x 2 = nilai skor

**Lampiran 1****VII. Media/Alat**

- Media yang digunakan yaitu laptop dan spiker.
- Alat yang digunakan yaitu *gaco*, garis pola permainan *Engklek*, dan *Nametag* yang berbentuk lingkara berwarna merah dan berbentuk persegi panjang berwarna hijau.



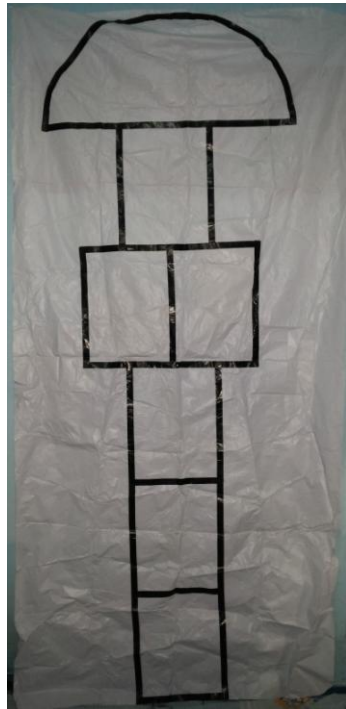
Gambar 41 : Gaco (Foto : Fitri, 2014)



Gambar 42 : Nametag berbentuk persegi panjang berwarna hijau  
(Foto : Fitri, 2014)

**Lampiran 1**

Gambar 43 : Nametag berbentuk lingkaran berwarna merah  
(Foto : Fitri, 2014)



Gambar 44 : Garis Pola Permainan

## Lampiran 1

Lampiran 1

150

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran Seni Tari



**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012

Yogyakarta, April 2014

Peneliti



**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Endang S. Pd**  
NIP. 195811211983031007

Tabel 15 : Format Catatan Lapangan

LEMBAR CATATAN LAPANGAN				
No	Pelaksanaan	Materi	Hasil Penelitian	Evaluasi
1.				
2.				
3.				



## Lampiran 3

## DAFTAR PERTANYAAN

## KUESIONER

## I. Identitas Responden

1. Nama : Deni yulianto
2. Alamat Rumah : Pakem tegal
3. Jenis Kelamin : Perempuan/Laki-laki
4. Umur : 15 Tahun
5. Kelas : VII 7(c)
6. Pendidikan : SMP LB

## II. Pilihlah Salah Satu Jawaban yang di anggap Benar dan Berikan Tanda (X) serta Berikan Alasannya!

## 7. Apakah senang dengan Pembelajaran Seni Tari?

☒ a) Ya

☐ b) Tidak

Alasan : senang tampil di panggung dan  
mendapat tambahan ilmu

## 8. Pembelajaran seperti apa yang diinginkan?

☐ a) Belajar sambil bermain

☒ b) Belajar dengan serius

Alasan : supaya cepet Hafal semua gerakan  
dan bisa mengikuti semua tari

## Lampiran 3

III. Berikanlah Jawaban dan Alasan yang Tepat Pada Pertanyaan Berikut!

9. Apa yang diinginkan dalam Pembelajaran Seni Tari?

a) Jawab : Belajar ~~se~~ sungguh-sungguh

b) Alasan : Biar senang dan dapat ilmu  
yang Banyak

## Lampiran 4

## ANGKET PENELITIAN UNTUK SISWA

PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA BERBASIS  
PERMAINAN TRADISIONAL DI SLB NEGERI 1 SLEMAN

FITRIA DWI PERMATASARI (10209241029)

## I. KETERANGAN ANGKET

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari siswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dengan mengisi angket ini, berarti telah ikut serta membantu saya dalam penyelesaian studi.

## II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian beri tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap paling benar.
3. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Dan sebelumnya tak lupa kami ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

## III. IDENTITAS SISWA

1. Nama : *Sufiah Restu Suhartini*
2. Umur : *17*
3. Jenis kelamin : *perempuan*
4. Hari/Tgl : *17*

## IV. DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimana menurut anda tentang pembelajaran seni tari di SLB Negeri 1 Sleman ?
  - ☒ a. Sangat menyenangkan
  - b. Menyenangkan
  - c. Tidak menyenangkan

## Lampiran 4

2. Belajar yang seperti apa yang anda inginkan ?

- ☒ Belajar dengan guru
- b. Belajar dengan teman
- c. Belajar sendiri

3. Dibawah ini permainan manakah yang menurut anda suka ?

- ☒ Cublak-cublak suweng
- ☒ Gobag sodor
- c. Dakon

4. Lagu permainan dibawah ini manakah yang anda suka ?

- a. Menthok-menthok
- ☒ Padangwulan
- c. Lir-ilir

5. Apakah anda pernah menari ?

- a. Sering
- b. Pernah
- ☒ Tidak pernah

6. Dengan menari apakah tubuh anda menjadi lentur ?

- ☒ Iya
- b. Tidak
- c. Sangat tidak



## Lampiran 4

7. Apakah dengan menari hati anda menjadi senang ?

☒ a. Senang

b. Tidak senang

c. Sangat tidak senang

8. Apakah dengan menari dan pada saat menggerakkan tubuh anda bisa menyeimbangkan badan ?

☒ a. Iya

b. Tidak

c. Sangat tidak

9. Apakah anda masih suka bermain permainan tradisional ?

☒ a. Iya

b. Tidak

c. Sangat tidak

10. Apakah menurut anda menari sambil bermain itu menyenangkan ?

a. Iya

☒ b. Tidak

c. Sangat tidak

11. Apakah dengan menari dan bermain anda membutuhkan konsentrasi ?

☒ a. Iya

b. Tidak

c. Sangat tidak

## Lampiran 4

12. Apakah dengan menari melatih anda untuk mengontrol gerak tubuh anda ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak
- c. Sangat tidak

13. Apakah menurut anda menari itu sulit ?

- a. Sulit
- ☒ b. Tidak sulit
- c. Sangat sulit

14. Apakah anda sulit untuk menghafalkan gerak tari ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak
- c. Sangat tidak

15. Apakah dengan menari anda merasakan tubuh itu bergerak ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak
- c. Sangat tidak

16. Apakah dengan menari membantu anda melenturkan tubuh anda ?

- ☒ a. Iya
- b. Tidak
- c. Sangat tidak

### DAFTAR PERTANYAAN UNTUK GURU KUESIONER

- I. Identitas Responden
  1. Nama : Nurul J. Khasanah, S.Pd
  2. Alamat : Degolan, Umbul Martani, Ngemplak
  3. Jenis Kelamin : Perempuan/Laki-laki
  4. Umur : 33 Tahun
  5. Pekerjaan : Guru
  6. Pendidikan : S1
- II. Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan Benar dan Berikan Alasan!
  1. Sudah berapa lama mengajar di SLB Negeri 1 Sleman?
  2. Sejak kapan Pembelajaran Seni Tari untuk anak Tunagrahita di ajarkan di SLB Negeri 1 Sleman?
  3. Media Pembelajaran apa yang digunakan Pembelajaran Seni Tari untuk anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman?
  4. Pembelajaran Seni Tari untuk anak Tunagrahita dilakukan berapa kali dalam seminggu di SLB Negeri 1 Sleman?
  5. Pembelajaran yang seperti apa yang sudah diterapkan di SLB Negeri 1 Sleman?
  6. Bagaimanakah antusias anak Tunagrahita terhadap Pembelajaran Seni Tari di SLB Negeri 1 Sleman?
  7. Bagaimana keaktifan anak Tunagrahita pada Pembelajaran Seni Tari di SLB Negeri 1 Sleman?
  8. Ada berapakah jumlah anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman?
  9. Ada berapakah jenis/tingkat Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman?
  10. Kesulitan apa saja yang dihadapi oleh pengajar pada saat mengajar anak Tunagrahita?
  11. Tari apa saja yang sudah diberikan untuk anak Tunagrahita di SLB Negeri 1 Sleman?

**Lampiran 5**

Jawab :

1. 4 tahun
2. Tahun 2010, sempat berhenti dan mulai lagi Tahun 2013
3. Imitasi Gerak
4. 2 Kali dalam 1 minggu
5. Pembelajaran yang memfokuskan pada guru
6. Antusias cukup diukur dari minat mereka kegiatan setiap pembelajaran
7. Dikarenakan banyak factor, seperti pengaruh ingin cepat pulang, cepat bosan, tidak konsentrasi, jadi harus mencari inovasi cara mengajar supaya mereka tetap fokus mengikuti pembelajaran
8. 9 Anak Tunagrahita Sedang dan 6 Anak Tunagrahita berat
9. SD, SMP dan SMA
10. Kendala yang diharapi paa karakter mereka yang cepat bosan dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran
11. Tari-tari bentuk Gaya Yogyakarta (Kreasi baru)



## Lampiran 6

Tabel 16 : Format Penilaian Aktivitas Siswa

### LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							

## Lampiran 6

161

### Lampiran 6

Keterangan :

- A. Melaksanakan Permainan bersama kelompok dengan baik
- B. Kerjasama dengan kelompok
- C. Komunikasi dengan siswa yang lain
- D. Penampilan didepan (Presentasi)
- E. Sikap dan Perilaku
- Nilai maksimal tiap-tiap aspek penilaian 100
- Cara penghitungan penilaian :

Jumlah semua nilai aspek penilaian x 2 = nilai skor

10

Yogyakarta , April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari



**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012

Peneliti



**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Istadi, S.Pd**  
NIP. 195811211983031007

## Lampiran 7

**NAMA SEKOLAH :SLB Negeri 1 Sleman**  
**ALAMAT SEKOLAH : Jalan Kaliurang km 17,5, Kecamatan Pakemgede**  
**Pakembinangun, Kabupaten Sleman, Yogyakarta**

Tabel 17 : Kondidi Sekolah

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Kondisi fisik sekolah	Bersih	Cukup
2.	Potensi siswa	Aktif dalam kelas	Baik
3.	Potensi guru	Penyampaian materi baik	Baik
4.	Potensi karyawan	Ramah, rajin, bertanggung jawab	Baik
5.	Fasilitas KBM, media	Beberapa fasilitas penunjang KBM telah tersedia	Cukup
6.	Perpustakaan	Cukup baik, koleksi buku – buku bacaan kurang	Cukup
7.	Ruang Praktik Tari	Ruangan cukup baik dan tertata	Baik
8.	Ruang Praktik Karawitan	Ruangan cukup baik dan tertata	Baik
9.	Organisasi dan Fasilitas UKS	Tersedia ruangan khusus dengan fasilitas yang lengkap	Cukup
10.	Administrasi ( karyawan, sekolah,dinding)	Terdapat dinding pengumuman	Baik
11.	Mading	Terdapat di ruang teori	Baik
12.	Kantin Sekolah	Terdapat kantin sekolah yang dikelola dengan baik	Baik
13.	Tempat ibadah	Tersedia mushola	Baik
14.	Kesehatan Lingkungan	Masih perlu perhatian khusus	kurang
15.	Lain – lain....		

## Lampiran 7

163

## Lampiran 7

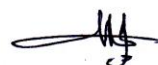
Yogyakarta, 3 Maret 2014

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

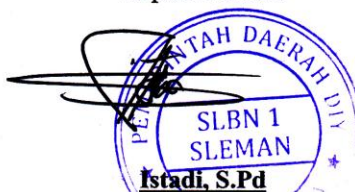


**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012



**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10601244033

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Istadi, S.Pd**  
NIP. 195811211983031007

## Lampiran 8

Tabel 18 : Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Metode Berbasis Permainan Tradisional

Komponen	Hasil Pengamatan
Saling Ketergantungan	Dalam diskusi kelompok, siswa sudah mulai menunjukkan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada kelompok. Siswa saling berkerja sama untuk menyelesaikan permainan <i>Cublsk-cublak Suweng</i> sesuai ketentuan. Meskipun sikap saling ketergantungan yang positif belum maksimal
Tanggungjawab perorangan	Pembelajaran berkelompok sudah cukup memberikan keterlibatan tiap individu dalam kelompok. Siswa mulai terpacu untuk menyelesaikan permainan dan tanggung jawabnya sebagai bagian dari kelompoknya. Pembelajaran masih terkesan ramai dan siswapun masih ada yang teriak-teriak namun tugas dapat terselesaikan dengan baik oleh siswa hanya saja dalam menyelesaikan permainan siswa masih menunggu kelompok yang lain.
Komunikasi antar anggota	Siswa masih tampak malu-malu melakukan gerak yang diberikan oleh temannya sendiri yng mendapatkan hukuman. Namun siswa dalam kelompok sudah menunjukkan bagaimana cara berkomunikasi yang

## Lampiran 8

	baik.
Evaluasi proses pembelajaran	<p>Dari materi yang sudah diberikan peneliti, dari masing-masing kelompok. Peneliti dapat melihat hasil kerja kelompok dari penyelesaian permainan, mencari gerak dan hasil presentasi rangkaian gerak dari tiap kelompok. Siswa juga</p> <p>memberikan evaluasi dari hasil penilaian antar kelompok</p> <p>sehingga antara kelompok yang satu dengan siswa yang lain saling memberikan penilaian kelompok mana yang kompak dalam melakukan gerakan yang ditampilkan. Hasil evaluasi proses kelompok belum semuanya menunjukkan keberhasilan yang baik. Masih banyak kekurangan yang terdapat di saat pembelajaran.</p>

## Lampiran 8

166

## Lampiran 8

Yogyakarta, April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

Peneliti



**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012

**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Istadi, S.Pd**  
NIP. 195811211983031007

### Lampiran 9

Tabel 19 : Penilaian secara umum.

**TABEL PENILAIAN SIKAP DAN PERILAKU SISWA SECARA UMUM DI DALAM KELAS**

Subjek Penelitian	Penilaian Sikap dan Perilaku	Evaluasi
SISWA SLN NEGERI 1 SLEMAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Banyak bicara</li> <li>2. Tidak fokus saat guru mengajar memberikan materi</li> <li>3. Pemalu</li> <li>4. Diam</li> <li>5. Tidak mau bergaul dengan teman yang lain</li> <li>6. Berlari-lari didalam kelas saat proses pembelajaran</li> <li>7. Teriak-teriak didalam kelas saat proses pembelajaran</li> <li>8. Berbicara terbata-bata atau tidak jelas</li> <li>9. Gaduh dikelas</li> </ol>	<p>Dengan sikap dan perilaku siswa di dalam kelas seorang guru harus sabar dalam mengkondisikan keadaan siswa dikelas. Semua harus diperlakukan dengan baik, sehingga siswa bisa nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Dengan sikap spontanitas n reflek seorang siswa, seorang guru harus sangat</p>



### Lampiran 9

	<p>10. Bermain sendiri</p> <p>11. Tertarik dengan barang yang baru dilihatnya (rasa ingin tahu)</p> <p>12. Gerak reflek dan spontanitas</p>	<p>memperhatikan media dan alat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menggunakan alat-alat yang tidak membahayakan siswa. Menarik perhatian siswa agar siswa bisa tertarik dan focus untuk mengikuti pembelajaran.</p> <p>Dan diberikan hadiah untuk mereka yang berhasil mengikuti pembelajaran dengan baik.</p> <p>Mendapatkan pujian ataupun reward yang bisa membuat siswa tersebut bersemangat.</p>
--	---	--

Lampiran 9

Yogyakarta, April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari



Nurul J Khasanah, S.Pd  
NIP. 198006142010012012

Peneliti



Fitria Dwi Permatasari  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Istadi, S.Pd  
NIP. 195811211983031007

# Lampiran 10

Tabel 20 : Penilaian Individu

## TABEL ABSEN, PENILAIAN SIKAP DAN PERILAKU

No	Nama	Tanggal : 4 Maret 2014		Tanggal : 17 Maret 2014	
		Absen	Pengamatan Sikap dan Perilaku	Absen	Pengamatan Sikap dan Perilaku
1.	INDRI	√	Baik, banyak bicara, tidak focus, tidak mengerti pembelajaran yang diberikan oleh guru	√	Sering memukul
2.	SUMARNI	√	Pendiam, pemalu, pikiran tidak focus, bila tidak mengerti tidak mau bertanya	√	Mulai bertanya
3.	DAVID	√	Banyak bicara, dikelas gaduh, jalan-jalan dikelas, belum bisa memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru	√	Keisengan dan jail dengan teman-teman
4.	DENI	√	Diam, rajin, hanya tidak focus dalam mengikuti pelajaran, maksud pembelajaran diketahuinya hanya selalu tidak focus dalam pembelajaran	√	Diam dan malu
5.	YOLA	√	Diam, sangat sukit untuk mengerti topicKpembelajaran, tidak focus, sangat sulit untuk menjelaskan apa yang dimaksud dan tidak mengerti pembelajaran yang	√	Tidak mau bergaul

### Lampiran 10

			diberikan oleh guru		
6.	RESTU	√	Banyak bicara, tidak focus, mengerti yang dimaksudkan tetapi sulit untuk melakukan	√	Selalu ragu
7.	DANDI	√	Aktif bergerak, tidak focus, gaduh dikelas, minat untuk mengikuti bagus, hanya kurang serius dalam melakukan pembelajaran	X	
8.	SAPTO	√	Berbicara susah (terbata-bata), suka lari-lari saat jam belajar, masih bingung dengan pembelajaran yang diberikan	X	
9.	ROHMAT	√	Main sendiri, tidak focus terhadap pembelajaran, harus detail pada saat menjelaskan	X	

## Lampiran 10

No	Nama	Tanggal : 20 Maret 2014		Tanggal : 24 Maret 2014	
		Absen	Pengamatan Sikap dan Perilaku	Absen	Pengamatan Sikap dan Perilaku
1.	INDRI	√	Reflek	√	Mulai mau memperhatikan
2.	SUMARNI	√	Mulai bergaul	√	Mulai berinteraksi
3.	DAVID	√	Banyak bicara, meminta perhatian	√	Tertarik dengan sesuatu hal yang baru seperti musik
4.	DENI	√	Sopan	√	Lebih fokus
5.	YOLA	√	Pendiam	√	Sudah mau bertanya
6.	RESTU	√	Suka berbicara yang cemplong-cemplong	√	Lebih focus dan suka bergerak
7.	DANDI	√	Aktif bergerak	√	Sudah lebih focus mengikuti pembelajaran

**Lampiran 10**

8.	SAPTO	√	Jalan-jalan di dalam kelas	√	Sudah berkurang tidak lari
9.	ROHMAT	√		√	Ingin bermain terus dengan materi yang diberikan

### Lampiran 10

No	Nama	Tanggal : 27 Maret 2014		Tanggal : 3 April 2014	
		Absen	Pengamatan Sikap dan Perilaku	Absen	Pengamatan Sikap dan Perilaku
1.	INDRI	√	Bersemangat mengikuti pembelajaran	√	Lebih focus, dan tidak suka memukul
2.	SUMARNI	√	Terlihat ceria	√	Senang mengikuti pelajaran dengan metode pembelajaran baru , lebih fokus
3.	DAVID	√	Senang bergerak	√	Semangat untuk bergerak, lebih fokus
4.	DENI	√	Sangat tertarik dengan gerak yang diberikan	√	Selalu bersemangat, lebih fokus
5.	YOLA	√	Mulai bergerak dan tidak malu	√	Semakin bersemangat, lebih fokus
6.	RESTU	√	Terlihat ceria	√	Lebih fokus, senang bergaul

## Lampiran 10

7.	DANDI	√	Kalau sudah bermain dengan materi tidak mau berhenti	√	Lebih fokus, senang menciptakan gerak
8.	SAPTO	√	Terlihat aktif ingin tahu besar	√	Lebih fokus, gerakan sangat hafal
9.	ROHMAT	√	Lebih tenang dan senang bernyanyi	√	Lebih fokus, terlihat ceria

Yogyakarta, April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

Peneliti

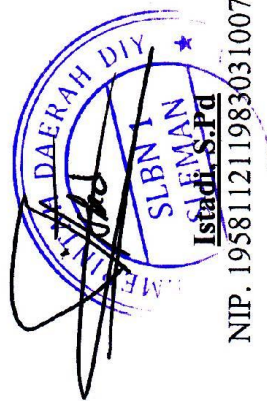


**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012



**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



NIP. 195811211983031007



## Lampiran 11

**DAFTAR ABSENSI**

Tabel 21 : Daftar Absensi Siswa Kelas C

No	Nama	Tatap muka						Keterangan			%
		1	2	3	4	5	6	S	I	A	
1	INDRI	√	√	√	√	√	√				100%
2	SUMARNI	√	√	√	√	√	√				100%
3	DAVID	√	√	√	√	√	√				100%
4	DENI	√	√	√	√	√	√				100%
5	YOLA	√	√	√	√	√	√				100%
6	RESTU	√	√	√	√	√	√				100%
7	DANDI	√	X	√	√	√	√	√			83,3%
8	SAPTO	√	X	√	√	√	√		√		83,3%
9	ROHMAT	√	X	√	√	√	√		√		83,3%

$$\text{Perhitungan Presentase Kehadiran} = \frac{\text{Kehadiran siswa}}{\text{Jumlah tatap muka}} \times 100\%$$

## Lampiran 11

177

## Lampiran 11

Yogyakarta , April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

Peneliti



**Nurul J Khasanah, S.Pd**  
NIP. 198006142010012012



**Fitria Dwi Permatasari**  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Istadi, S. Pd**  
NIP. 195811211983031007

## Lampiran 12

Tabel 22 : Tujuan penelitian

TUJUAN PENELITIAN			
No	Pelaksanaan	Materi	Tujuan Penelitian
1.	4 Maret 2014	Perkenalan, pengambilan identitas siswa, pengenalan materi permainan " <i>cublak-cublak suweng</i> " dan " <i>Padangwulan</i> "	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperoleh identitas siswa sebagai subjek penelitian</li> <li>2. Memberikan pengenalan materi permainan yang akan disampaikan sebagai pembelajaran</li> </ol>
2.	17 Maret 2014	Identifikasi permainan tradisional, identifikasi lagu dolanan, pengenalan alur permainan " <i>cublak-cublak suweng</i> "	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengetahui permainan tradisional dan mampu melakukan alur permainan</li> <li>2. Siswa mampu menyanyikan lagu dolanan bersamaan dengan bermain permainan "<i>cublak-cublak suweng</i>"</li> </ol>
3.	20 Maret 2014	Materi " <i>cublak-cublak suweng</i> "	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan laur permainan "<i>cublak-cublak suweng</i>"</li> </ol>

### Lampiran 12

			<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mampu merangkai gerak yang sudah diberikan oleh guru untuk dilakukan bersama oleh siswa</li> <li>3. Siswa berkreatifitas membuat gerak untuk diberikan kepada temannya agar bisa mengikuti gerakan yang akan dipersembahkan.</li> </ol>
4.	24 Maret 2014	<p>Test materi “<i>cublak-cublak suweng</i>”</p> <p>Masuk materi “<i>Padangwulan</i>”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan test yang diberikan oleh guru dengan materi yang sudah disampaikan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan “<i>cublak-cublak suweng</i>”</li> <li>- Bernyanyi “<i>cublak-cublak suweng</i>”</li> <li>- Bergerak merangkai gerakan yang sudah diberikan oleh guru yaitu gerak 1, gerak 2, gerak 3 sesuai dengan level.</li> </ul> </li> <li>2. Siswa melanjutkan materi “<i>Padangwulan</i>” <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mampu menyanyikan lagu “<i>Padangwulan</i>”</li> </ul> </li> </ol>

### Lampiran 12

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengetahui media pola garis permainan dan alat untuk melakukan permainan,</li> </ul>
5.	27 Maret 2014	Materi “ <i>Padangwulan</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan alur permainan dengan benar.</li> <li>2. Siswa mampu melakukan tepuk tangan dengan tepuk 1 dan tepuk 2</li> <li>3. Siswa mampu berkoordinasi tubuh dan pikirannya untuk bergerak bermain <i>engklek</i> dan menyanyikan lagu dolanan “<i>Padangwulan</i>”</li> </ul>
6.	3 April 2014	Test materi “ <i>Padangwulan</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan permainan “<i>Padangwulan</i>” sesuai dengan alur dan eraturan permainan. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain <i>engklek</i></li> <li>- Bernyanyi “<i>Padangwulan</i>”</li> <li>- Bertepuk tangan yaitu tepuk 1 dan tepuk 2 untuk</li> </ul> </li> </ul>

			<p>mebedakan pemain.</p> <p>2. Siswa senang melakukan pembelajaran ini agar lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran seni tari</p>
--	--	--	---

Lampiran 12

182

Lampiran 12

182

Yogyakarta, April 2014

Guru Mata Pelajaran Seni Tari



Nurul J Khasanah, S.Pd  
NIP. 198006142010012012

Peneliti



Fitria Dwi Permatasari  
NIM. 10209241029

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**Lampiran 13****FOTO DOKUMENTASI**

Gambar 44 : Guru memberikan materi gerak  
(Foto : Fitri, 2014)



Gambar 45 : Siswa, Guru, Kolaborator dan Peneliti  
(Foto : Fitri, 2014)



**Lampiran 13**

Gambar 46 : Diskusi peneliti dengan Guru dan Kolaborator  
(Foto : Fitri, 2014)

**HASIL WAWANCARA SISWA**

1. Siapa nama Anda?

Jawab : Sumarni

2. Kelas berapa?

Jawab : Kelas 8

3. Senang dengan pembelajaran seni tari?

Jawab : Dulu tidak senang, tapi sekarang jadi senang

4. Bagaimana setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional?

Jawab : *"hehehe...yo seneng mbak, orak mbosenke."*

5. Permainan apa yang disukai *Cublak-cublak Suweng* atau *Padangwulan*?

Jawab : Semuanya suka, tapi paling suka *Padangwulan*

6. Apa yang dilakukan pada saat pembelajaran seni tari?

Jawab : Belajarnya sambil *"dolanan mbak"*

7. Apa yang kamu dapatkan pada pembelajaran seni tari yang berbasis permainan tradisional?

Jawab : bekerja sama dengan kelompok, berinteraksi antara teman satu dengan teman yang lain, konsentrasi, bernyanyi, melatih organ tubuh dan bergerak *ben awak'e lentur*

8. Apakah untuk selanjutnya ingin belajar sambil bermain?

Jawab : *"iyo mbak ben orak pusing, ora bosen, nyenengke nek ngene ki."*

## Lampiran 15



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/03-01  
 10 Jan 2011

Nomor : 0261a/UN.34.12/DT/II/2014  
 Lampiran : 1 Berkas Proposal  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 Februari 2014

**Kepada Yth.**  
**Bupati Sleman**  
**c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman**  
**Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

***PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI SLB NEGERI 1 SLEMAN***


Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : FITRIA DEWI PERMATASARI  
 NIM : 10209241029  
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Tari  
 Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2014  
 Lokasi Penelitian : SLB Negeri 1 Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.



Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
 Kasubbag Pendidikan FBS,

  
 Indun Probo Utami, S.E.  
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:  
 1. Kepala SLB Negeri 1 Sleman

## Lampiran 16

		<b>PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN</b> <b>KANTOR KESATUAN BANGSA</b> Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511 Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650 Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com
		Sleman, 27 Februari 2014
Nomor	: 070 /Kesbang/ <i>243</i> /2014	Kepada
Hal	: Rekomendasi	Yth. Kepala Bappeda
	Penelitian	Kabupaten Sleman
		di Sleman
<b>REKOMENDASI</b>		
Memperhatikan surat	:	
Dari	:	Kasubag Pendidikan FBS UNY
Nomor	:	0261a/UN.34.12/DT/II/2014
Tanggal	:	26 Februari 2014
Perihal	:	Permohonan Ijin Penelitian
Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul " <b>PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI SLB NEGERI 1 SLEMAN</b> " kepada:		
Nama	:	Fitria Dwi Permatasari
Alamat Rumah	:	Jl. Al-Munawwaroh Kutabajar Banjarnegara
No. Telepon	:	0286595049
Universitas / Fakultas	:	UNY / FBS
NIM	:	10209241029
Program Studi	:	S1
Alamat Universitas	:	Karangmalang Yogyakarta
Lokasi Penelitian	:	SLB Negeri 1 Sleman
Waktu	:	27 Februari - 27 Mei 2014
Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.		
		an. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa ub. Kepala Subbag Tata Usaha
		 Widodo Wuryanto, S.IP, M.Si Penata Tingkat I, III/d NIP 19701204 199009 1 001



## Lampiran 17



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 767 / 2014

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/743/2014  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 27 Februari 2014

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : FITRIA DWI PERMATASARI  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10209241029  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta  
Alamat Rumah : Jl. Al- Munawaroh Kutabanjara Banjarnegara  
No. Telp / HP : 08961777561  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA BERBASIS  
PERMAINAN TRADISIONAL DI SLB NEGERI 1 SLEMAN**  
Lokasi : SLB Negeri 1 Sleman  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 27 Februari 2014 s/d 27 Mei 2014

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 27 Februari 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Ka. SLB Negeri 1 Sleman
6. Dekan FBS-UNY
7. Yang Bersangkutan



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, MM  
Pembina, IV/a  
NIP. 19630113 198903 2 002



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAAHRAGA  
SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI 1 SLEMAN**

Jl. Kaliurang Km. 17,5 Pakem Gede Pakembinangun Pakem Sleman Yogyakarta  
Telepon (0274) 7818565, 895848 Faksimili (0274) 895848  
Email: [slbn1sleman@yahoo.co.id](mailto:slbn1sleman@yahoo.co.id); Kode Pos 55582

**SURAT KETERANGAN**

**NOMOR: 412/87**

Yang bertandatangan dibawah ini:

- a. Nama : ISTADI, S.Pd  
b. Jabatan : Kepala SLB Negeri 1 Sleman

dengan ini menerangkan bahwa:

- a. Nama : FITRIA DWI PERMATASARI  
b. No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 10209241029  
c. Program/Tingkat : S1  
d. Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
e. Maksud : Mengadakan Penelitian/Pra Survey/ Uji Validasi/PKL  
dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN  
KONSENTRASI PADA PEMBELAJARAN SENI  
TARI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SLBN 1  
SLEMAN BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL" selama 3 bulan mulai tanggal 27  
Februari 2014 s/d 27 Mei 2014.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta,

Kepala SLB Negeri 1 Sleman



NIP.19581121 198303 1 007